LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET

ENERO 2000
NÚMERO 2
495 PTAS. 2,98 EUROS

SHENMUE
PRIMERAS IMPRESIONES DEL JUEGO DEL MILENIO

SOUL CALIBUR
GUÍA COMPLETA DE MOVIMIENTOS Y PERSONAJES

ADEMÁS
CRAZY TAXI, ZOMBIE REVENGE, COMPARATIVA FÓRMULA 1, WORLDWIDE SOCCER 2000, STREET FIGHTER ALPHA 3

REGALO
ÚLTIMA PARTE DEL MONOGRÁFICO SONIC ADVENTURE

Magia negra en tu Dreamcast

SHADOW MAN




POKÉMON
TM

Dream Planet

Número 2 Enero 2000
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Maquetación: **Jose L. Crespo**
Colaboradores: **Rubén Jiménez, Bob Jubb**
Traductores: **Carles Sierra**

PUBLICIDAD
Barcelona: **José Bonet**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es

Madrid: Waterbuk, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99

editorial **aurum**

EDITORIAL



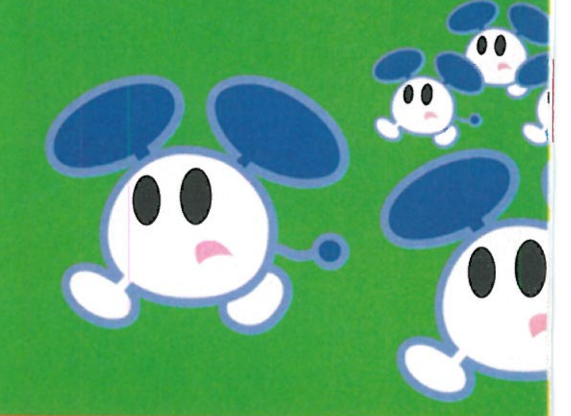
¡Feliz milenio nuevo!

El equipo de Dream Planet quiere desearte feliz milenio, siglo y año nuevo. Y como los hechos valen más que las palabras, lo celebramos con un número de Dream Planet muy especial en el que encontrarás, además de la segunda y última parte del monográfico de Sonic Adventure, la guía completa de movimientos de Soul Calibur, un extenso preview de Shenmue y una nueva sección que agrupa las páginas dedicadas a Internet, Periferia, Buzón y Directorio.

La Redacción









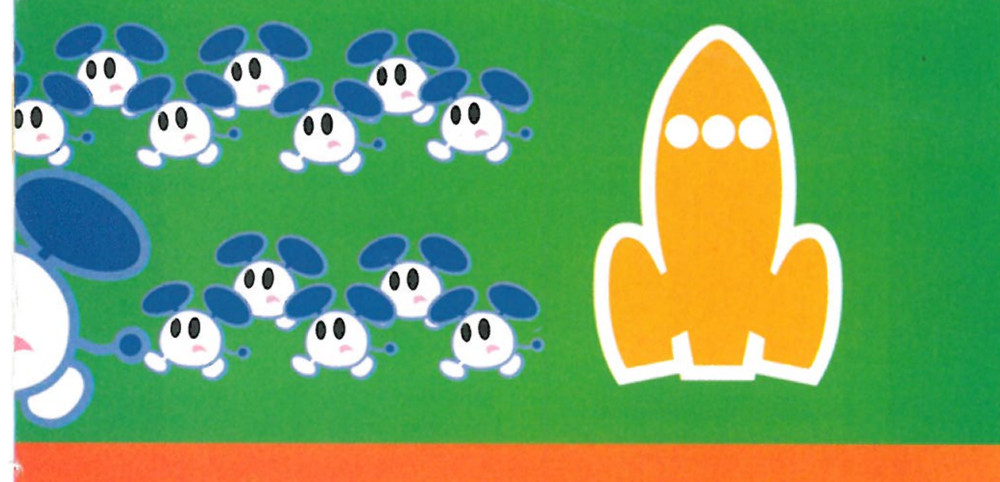





UNITE



stage
1
EMERALD COAST
ACTION STAGE



TOMA DE CONTACTO

Los más impacientes encontraréis aquí un preview especial de Shenmue, una maravilla que os dejará boquiabiertos. Además, te explicamos nuestras primeras sensaciones al volante del alocado Crazy Taxi.



BRÚJULA

Este mes te ofrecemos la guía completa de Soul Calibur, el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Además, concluimos el libro de ruta de The House of the Dead 2 e iniciamos la guía de Shadow Man.

Sumario

Shenmue se estrena arrasando



Shenmue ya está aquí. Después de algunos cambios en la fecha de lanzamiento, finalmente el 29 de diciembre los jugones nipones pudieron marcharse a casa con su juego bajo el brazo. La expectación creada fue tan grande que ya se habían encargado 100.000 copias de Shenmue a través de Internet, por lo que las previsiones de Sega son llegar al medio millón de copias a finales del mes de marzo. La cifra puede parecer algo descabellada, pero la verdad es que con más de un millón y medio de consolas vendidas en Japón y teniendo en cuenta la calidad del juego es más que posible que esta vez las previsiones se hagan realidad.

Antes de su lanzamiento, ya se habían encargado 100.000 copias de Shenmue a través del portal nipón de Dreamcast

Los compradores más rápidos pudieron hacerse con una edición limitada de Shenmue compuesta por cinco discos. Tres de ellos contienen el juego propiamente dicho y completan este primer capítulo (las partes dos y tres podrían ocupar hasta seis discos).

El cuarto GD acompañará todas las ediciones de Shenmue con multitud de secuencias de vídeo e imágenes espectaculares. Algunas de estas imágenes son accesibles directamente, mientras que para acceder a otras será necesario currárselo un poco más, ya que el propio disco comprobará tu posición en el juego a través de la referencia guardada en la VM: en función de tus progresos te revelará una determinada cantidad de imágenes.

Este GD también incorpora archivos musicales de estilos tan variados como el orquestal o el jazz. Para disfrutar con estas melodías, de nuevo tendrás que avanzar en el juego para ir revelando las piezas musicales.

La edición japonesa dispone además de una opción desde la que el usuario puede conectarse a Internet y publicar en una página web sus puntuaciones y progresos a lo largo del juego.

Por su parte, el quinto GD, denominado Shenmue Juke Box es el regalo navideño escogido por Sega para acompañar esta edición especial del juego.

Lo cierto es que Sega ha echado el resto para ofrecer algunos extras a los compradores japoneses, pero sólo con la calidad que derrocha la creación de Yu Suzuki ya esperan conquistar el mercado mundial y amortizar la fuerte inversión económica que ha supuesto la producción de Shenmue. Según la compañía, todo el proceso de desarrollo, publicidad y distribución del juego ha costado 7 mil millones de yenes. Seguramente, estamos ante el mayor desembolso de la historia de los videojuegos, por lo que Sega espera que las ventas en todo el mundo alcancen los 4,5 millones de copias. En el mes de abril, con el lanzamiento del juego en Estados Unidos, podremos empezar a comprobar si las cifras de ventas a nivel mundial se hacen realidad. En Europa no nos queda otro remedio que esperar al tercer trimestre del 2000.

Codemasters se apunta a la Dreamcast



Los desarrolladores ingleses Codemasters han anunciado su intención de desarrollar software para la Dreamcast. Aunque los títulos que aparecerán para la consola de Sega serán confirmados durante los primeros meses del 2000, la compañía ya ha asegurado que algunos juegos contarán con opción para jugar partidas en red. Dentro de poco tiempo las versiones de títulos como No Fear Downhill Mountain Biking, Prince Naseem Boxing o Micro Machines podrían engrosar la larga lista de títulos disponibles para Dreamcast.

Aquellos maravillosos juegos

LOS USUARIOS NIPONES DE LA DREAMCAST podrán disfrutar dentro de poco con los antiguos juegos de Megadrive y Turbografx 16 (versión made in USA de la PC Engine nipona). La culpable de esta oleada de nostalgia ha sido Sega, que ha decidido lanzar un emulador que permita volver a jugar a clásicos como Out Run, Puyo Puyo o el primer Sonic. Para acceder a estos juegos será necesario disponer de una unidad de almacenamiento especial que permitirá descargar esta información de Internet. Además, como nada es gratis en este mundo, el alquiler por día de cada uno de estos títulos se sitúa entre las 150 y las 450 pesetas. Antes de emocionarte demasiado debes saber que el lanzamiento japonés tendrá lugar en febrero, pero de momento no parece que este servicio vaya a ver la luz en Europa.

Sega y el deporte rey







EL REAL MADRID SE PROCLAMÓ FINALMENTE VENCEDOR del IV Campeonato Internacional Alevín de Fútbol 7, celebrado los días 27 y 28 de diciembre en el Palau Sant Jordi de Barcelona. Seguramente muchos de vosotros os estaréis preguntando ¿y esto que tiene que ver con la Dreamcast? Pues la respuesta es muy sencilla: Sega España fue uno de los patrocinadores del evento, que en esta edición coincidió con la celebración del Centenario del RCD Espanyol y contó con la presencia de equipos como el Manchester United, el Ajax, el Inter de Milán o el Atlético de Madrid. La verdad es que el Campeonato resultó todo un éxito, ya que un total de 33.100 espectadores pasaron por las gradas del pabellón durante los dos días de torneo. La final tuvo toda la tensión típica de un Barça-Madrid, así que los 12.500 espectadores que abarrotaban las gradas (el presidente del Real Madrid entre ellos) tuvieron que esperar hasta la prórroga para conocer el nombre del campeón.

BREVES

El retorno de Virtua Fighter

EN UNA RECIENTE entrevista publicada en una revista Japonesa, Yu Suzuki ha anunciado que su equipo está trabajando en un nuevo juego de lucha con un "cuatro" en su título. Aunque no hay nada confirmado, parece probable que este nuevo título sea la cuarta parte de Virtua Fighter. Suzuki aprovechará las técnicas de expresión facial y las animaciones utilizadas en Shenmue para intentar superar a Soul Calibur.

Castlevania se retrasa

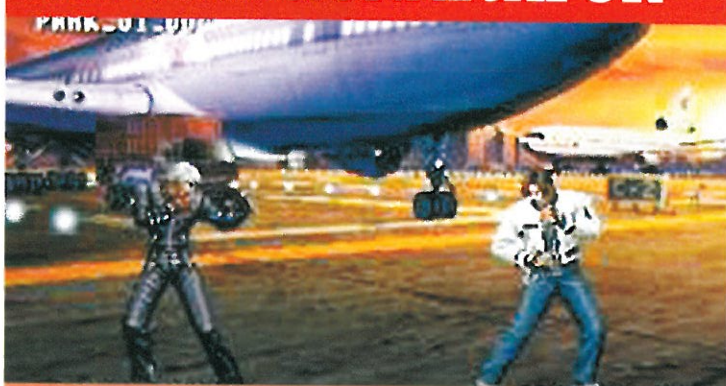


CASTLEVANIA Resurrection para Dreamcast no verá la luz hasta finales del 2000 en Japón. Aunque se había especulado con la aparición del juego durante la primavera, Konami quiere tomarse el tiempo necesario para bordar la entrega número 12 de este clásico de los videojuegos.

Los mandos del milenio

SEGA HA PUESTO al alcance de los usuarios japoneses una serie de nuevos periféricos para la Dreamcast. Concretamente se trata de nuevos mandos translúcidos, llamados genéricamente modelo Millennium 2000 y disponibles en cuatro colores diferentes: azul, negro, rosa y verde. El logo Millennium 2000 aparecerá en cada uno de los mandos.

INTERNACIONAL JAPÓN



LA EVOLUCIÓN DE KING OF FIGHTERS

La versión para Dreamcast del King of Fighters'99 aparecerá en el mes de marzo en Japón con alguna que otra sorpresa. Para empezar, contará con algunos personajes que no aparecen en la versión arcade y con espectaculares fondos 3D. Además existirá una opción de Internet, aunque todavía no está claro si permitirá disputar combates a través de la red. El nombre de esta nueva entrega de la saga parece que será King of Fighters'99 Evolution.

BIO HAZARD CODE: EDICIONES ESPECIALES

La cuenta atrás para el lanzamiento de Bio Hazard Code: Veronica (Resident Evil en occidente) ya ha comenzado. Los japoneses que hayan reservado el juego entre el 22 de diciembre y el 20 de enero recibirán una tarjeta de identificación Veronica de acero inoxidable. Además, se editarán 2000 unidades de un pack especial compuesto por una consola Dreamcast, un mando, una VM y una copia del juego. 1800 de estas consolas serán de color rosa transparente y las 200 restantes serán versiones S.T.A.R.S. especiales. Te recordamos que el esperado lanzamiento en Japón está previsto para el 3 de febrero.



Carrier ve la luz

CARRIER, LA TERRORÍFICA AVENTURA de Jaleco, verá finalmente la luz el 24 de febrero. Después de numerosos retrasos en la fecha de lanzamiento, parece que está vez va en serio. Sobre el juego en sí hemos sabido que el usuario contará con un accesorio especial para rastrear la presencia de parásitos en los cuerpos humanos: los enemigos pueden estar en todas partes.

MINIJUEGO DE SOUL CALIBUR

Soul Calibur ha vendido más de un millón de copias en todo el mundo así que, para celebrarlo, los japoneses cuentan con un pequeño regalo desde este mes de enero: un minijuego de Soul Calibur para la VM que pueden bajarse de la sede oficial de Namco Japón en Internet. De momento los europeos no podemos unirnos a la celebración disfrutando con la creación de Namco en la Visual Memory

INTERNACIONAL USA

LA DREAMCAST COSECHA PREMIOS

La Dreamcast ha cerrado el año cosechando numerosos premios. Ha sido designada como la "Máquina del Año" por Time Digital, ha recibido el premio a "La Mejor Novedad" en la Revista Popular Science y, en el Ránking de Juguetes Anual de CBS, los juegos de Dreamcast ganaron 7 de los 10 puntos por el mejor software para consola. El último galardón ha sido la nominación como "Mejor Producto del Año" por la revista Business Week, por su revolucionario diseño y avanzada tecnología.

CHU CHU CONQUISTARÁ USA

Chu Chu Rocket!, la genial creación del Sonic Team, aparecerá en Estados Unidos antes del final del mes de marzo. Después del éxito cosechado en tierras niponas, los jugadores norteamericanos podrá disfrutar pronto con los puzzles de los alocados y peculiares personajes del juego. ¿Cuándo le llegará el turno a Europa?

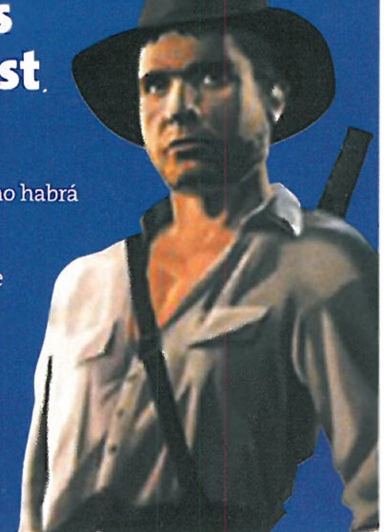


SPAWN EN LA DREAMCAST

Aunque todavía no ha sido confirmado oficialmente, parece que un juego basado en el título para recreativas Spawn: In The Demon's Head podría aparecer para la Dreamcast. La máquina original estaba basada en la placa Naomi, así que la conversión no resultará muy complicada. El arcade está inspirado en una serie de cómics de Image con bastante éxito en Estados Unidos que dio lugar a una película sobre las andanzas de este personaje.

Indiana Jones y la Dreamcast perdida

DESPUÉS DE ANUNCIAR QUE no habrá versión de Indiana Jones & The Infernal Machine para PlayStation, Activision pretende llevar la serie a "plataformas de una próxima generación". De acuerdo, se trata tan sólo de un rumor sin confirmación, pero estas nuevas aventuras de Indy podrían incluir perfectamente una versión para Dreamcast



La fiebre Pokémon llega a España



Parece que la Pokémon-manía se ha instalado definitivamente en España. Las copias de los juegos con las aventuras de Pikachu y compañía se agotaron en muchas tiendas al llegar las fiestas navideñas. Además, ya se ha estrenado en Telecinco la serie de TV basada en el juego. Teniendo en cuenta que, durante su primera semana de vida en Japón (apareció el 29 de noviembre), Pokémon consiguió que la Game Boy Color superara en ventas de software a la poderosa PlayStation, podemos afirmar que la fiebre por estos monstruos coleccionables no ha hecho más que empezar en nuestro país

Nintendo 64, ahora con acceso a Internet

LA EMPRESA RANDNET ofrece desde diciembre a los usuarios japoneses de la Nintendo 64 un pack que permite conectarse a Internet a través de la consola. Al suscribirse a este servicio, los nipones reciben un pack formado por el Disk Drive (una unidad regrabable de 64 Mb), un módem, un cable para conectar la consola a la red telefónica y los juegos Kyojin No Doshin y Mario Artist: Paint Studio. Gracias al DD los sufridos nintenderos podrán abandonar por fin el cartucho. Además, con este accesorio, Nintendo pretende situarse a la altura de sus nuevas competidoras (Dreamcast y, dentro de 2 meses, la PlayStation2) mientras prepara el nacimiento de la Dolphin.

¿250 juegos para PlayStation 2?

LA REVISTA INGLESA Play ha anunciado recientemente que podrían estar desarrollándose unos 250 juegos para la PlayStation 2. Es difícil confirmar si esta cifra es del todo real o se trata de un rumor propagado por Sony para demostrar que los desarrolladores confían plenamente en las posibilidades de la consola. Lo que sí está claro es que serán 20 los juegos que acompañen el lanzamiento de la PlayStation 2 en Japón el próximo mes de marzo, entre los que podrían estar Gran Turismo 2000 o Teken Tag Tournament.



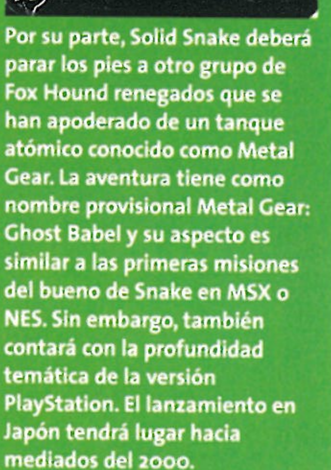
Lara Croft y Solid Snake se fugan a Game Boy Color

TRAS LOS ÉXITOS cosechados en otras plataformas, Lara Croft y Solid Snake van a protagonizar sendas aventuras en Game Boy Color.



La intrépida protagonista de la saga Tomb Raider protagonizará una aventura que esta vez será en 2D, por lo que el juego tendrá más similitudes con títulos como Prince of Persia que con sus andanzas en PlayStation o PC. Su lanzamiento está previsto para el mes de abril.





Por su parte, Solid Snake deberá parar los pies a otro grupo de Fox Hound renegados que se han apoderado de un tanque atómico conocido como Metal Gear. La aventura tiene como nombre provisional Metal Gear: Ghost Babel y su aspecto es similar a las primeras misiones del bueno de Snake en MSX o NES. Sin embargo, también contará con la profundidad temática de la versión PlayStation. El lanzamiento en Japón tendrá lugar hacia mediados del 2000.

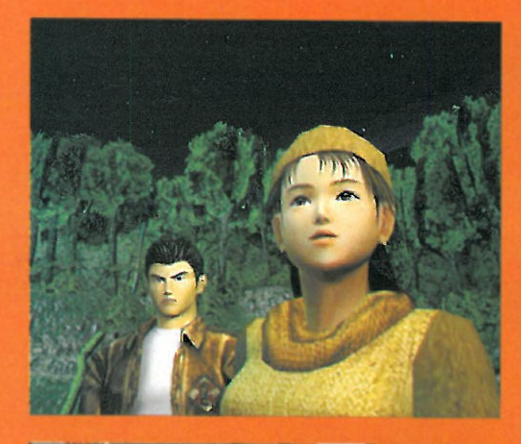
TOMA DE CONTACTO

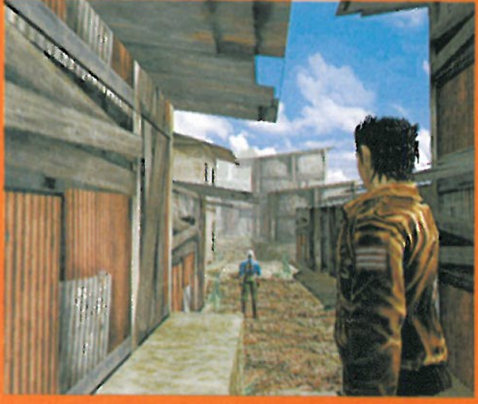
LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN



Shenmue

Real como la vida misma









Desarrollador: **AM2 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Aventura 3D**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **3er trimestre 2000**
www.shenmue.com

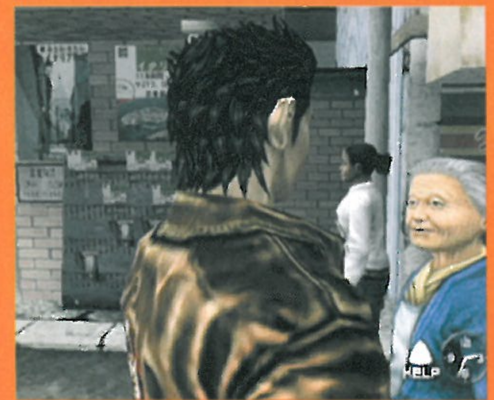
Historial Sega: **(Dreamcast) Sonic Adventure, The House of the Dead 2, Virtua Fighter 3tb**

Por fin, el pasado 29 de diciembre salió a la venta en Japón Shenmue: Yokosuka, el esperadísimo primer episodio de la saga que Yu Suzuki concibió hace ahora cinco años. La expectativa que ha provocado entre los aficionados el título más caro de la historia ha superado todas las previsiones: dos semanas antes de su aparición, sólo a través de la tienda en-línea a la que tienen acceso los usuarios nipones de la Dreamcast ya se habían reservado nada menos que 100.000 copias de Shenmue. Y es que actualmente no existe ningún juego capaz de hacer sombra al realismo, jugabilidad e interactividad de este título.

Los gráficos y la interactividad son los pilares básicos en los que descansa el soberbio mundo virtual recreado por Shenmue.

Las diferentes estancias de las casas a las que tendrás acceso durante el juego están repletas de detalles que ningún otro título se habría molestado nunca en representar. Además, es





La historia de Shenmue: Yokosuka

La historia gira entorno al asesinato del padre de Ryou, el protagonista de este primer episodio de Shenmue, y el robo de un talisman místico. Tu objetivo es dar con el asesino, un misterioso personaje de origen chino llamado Souryu, y descubrir la razón por la que mató a tu padre. Toda la trama se desarrolla en diversos lugares de China yde la ciudad de Hong Kong a mediados de los grises años 80.
Uno de los primeros personajes que Ryou conocerá en su peregrinación es a Ren Wein, lider de una banda local. Pero habrán muchos más, como Shen Fai Lin (la famosa mujer que aparece en la demo del juego) o Masayuki Fukuhara, amigo de Ryou y discípulo de su padre.











posible interactuar prácticamente con todos los objetos contenidos en las múltiples habitaciones: podrás desordenar los cacharros de la cocina sin que tu mamá te riña, chafardear en los armarios e, incluso, coger el teléfono y hacer llamadas a cargo del titular de la línea. No te cortes, prueba a llamar a alguna de las direcciones que tu personaje tiene anotadas en su agenda: siempre te responderán y si te equivocas de número una operadora al otro lado de la línea te lo indicará. ¿Sabes de algún otro juego en el que puedas hacer todo esto?

En los escenarios exteriores la ambientación, la interactividad y el realismo gráfico también son elementos esenciales. Las calles que recorrerás durante el juego están literalmente vivas. Paseando un poco por ellas podrás comprobar que no les falta de nada: tiendas, restaurantes, señales de tráfico, máquinas expendedoras, vehículos que podrás conducir, animales domésticos deambulando, transeúntes y vendedores con los que podrás conversar, árboles repletos de hojas e, incluso, montones de basura.

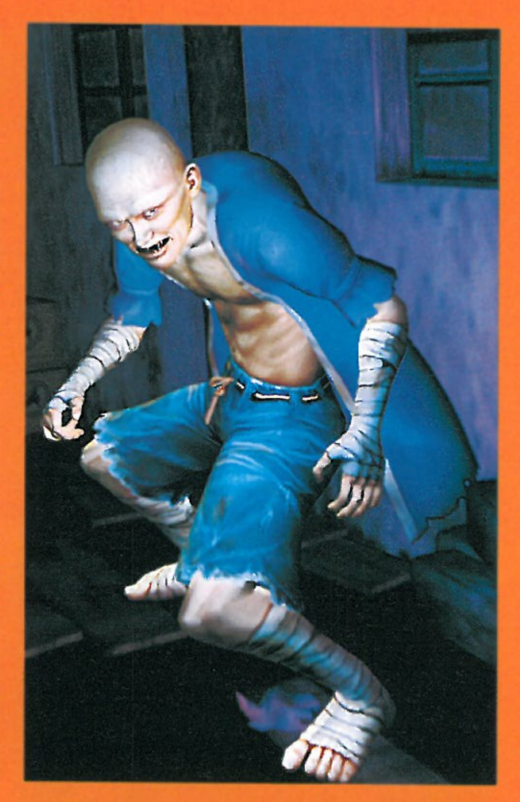
Por si fuera poco, el juego controla variables como la hora del día y las condiciones climatológicas (sol, lluvia, niebla o nieve) que van variando y que afectan directamente al aspecto de los diferentes escenarios.



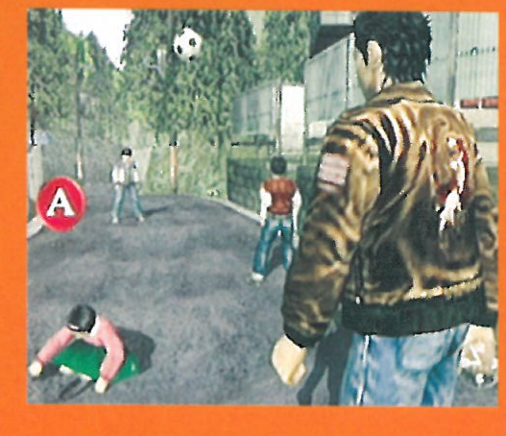














Pero este magnífico universo digital no estaría completo sin unos personajes igualmente complejos e increíblemente detallados.

Por ejemplo, Ryou, el personaje que controlas, no sólo puede caminar, correr e interactuar como ya hacen la mayoría de personajes principales de otros juegos convencionales. Este muchacho tendrá además necesidades básicas como alimentarse, dormir o protegerse del frío e, incluso, problemas de índole económica. Como jugador, tu misión no es sólo conducir al personaje principal sino cuidar de él, como si se tratase de un Tamagochi .

Por otro lado, todos los personajes que aparecen en escena han sido generados, en mayor o en menor grado, con ayuda de técnicas de captura de movimientos. De esta forma, los desarrolladores logran imprimir una mayor naturalidad a sus movimientos y consiguen representarse de forma más fidedigna aspectos tan sutiles como el movimiento de sus manos o las expresiones faciales. Además, a estas características debemos añadir que todos aquellos personajes con los que puedes interactuar disponen de rutinas, agendas y personalidades diferenciadas.

Con Shenmue vas a poder jugar de tres formas diferentes. La mayor parte de la aventura se desarrolla siguiendo el esquema

¿Acaso sabes de algún otro juego que te ofrezca todo lo que tienes en Shenmue?

clásico de un juego de rol. Controlarás a Ryou desde una perspectiva en tercera persona y tendrás que obtener información de otros personajes y explorar los diferentes escenarios.

No obstante, también habrán momentos en los que el sistema de juego habitual dará paso a un modo denominado QTE (Quick Timer Events). Mediante este sistema la CPU toma el control de tu personaje como en una secuencia

de vídeo, aunque dejará para ti la tarea de pulsar, en el instante preciso, una serie de botones que aparecerán en pantalla. El éxito o el fracaso en esta tarea tendrá consecuencia directa en el progreso del juego.

Por suerte, este sistema (presente también en juegos como Dynamite Cop) con el que podrás evitar obstáculos, esquivar golpes y contraatacar, no es tan abundante ni estratégico como hacía pensar, en un primer momento, la demo del juego que se distribuyó en Japón hace varios meses.

Por último, en Shenmue también podrás dar piños y moverte a tu antojo como lo harías con cualquier buen juego de lucha en tiempo real. En el modo de batalla libre además, te será posible luchar contra varios oponentes a la vez y adquirir experiencia en cada enfrentamiento.

Podrás moverte alrededor de la arena y lanzar ataques de forma similar a como lo harías jugando a Virtua Fighter. Además, durante el combate dispondrás de una barra horizontal emplazada en el extremo superior de la pantalla que reflejará en todo momento tu nivel de energía. Por si fuera poco, al final del combate vas a tener que medir tus fuerzas con un mortífero jefe de nivel.

De la misma forma que en el sistema QTE pulsar o no un botón en el momento adecuado afectaba al progreso del juego, en el sistema de Batalla Libre ganar o no los enfrentamientos lleva a tu personaje a tomar caminos diferentes. La verdad es que las batallas son espectaculares y los movimientos de los personajes mantienen la fluidez y naturalidad que presentan a lo largo del juego. No en vano, los desarrolladores han creado a los luchadores con ayuda, nuevamente, de técnicas de captura de movimientos. En este caso, de todas formas, los movimientos proceden de expertos en artes marciales.

Estamos ante un juego impresionante, con varios sistemas de juego, gráficos de excepción y sonido de gran calidad. Sin embargo, estamos también ante un juego cuya densidad, duración y complicación podrían llegar a ser disuasorios. ¿Será éste el Talón de Aquiles de Shenmue?

Nuestra opinión es que Shenmue tiene suficientes elementos positivos para contrarrestar este posible punto flaco pero, desde luego, son los jugadores quienes van a tener la última palabra.







Extras

Aparte de la historia principal, Shenmue esconde muchos subjuegos y extras que van a hacer las delicias de todos los jugadores.

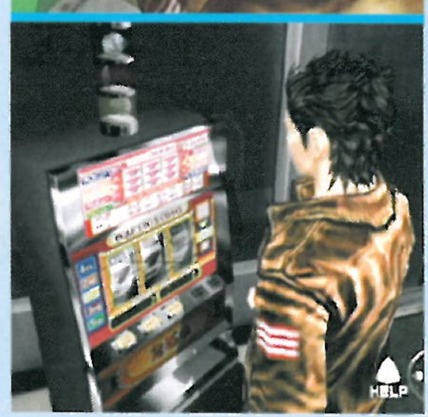
EL KITTEN. Al comenzar el juego podrás conseguir una mascota virtual llamada Kitten. Es una especie de minino abandonado que si adoptas deberás mimar y alimentar con esmero.

RECREATIVAS. En la ciudad tu personaje podrá jugar con máquinas recreativas por unas pocas monedas. Los juegos a los que tendrás acceso son clásicos arcades del estilo Hang On y Space Invaders.

EXPENDEDORAS. Durante tu camino también encontrarás máquinas expendedoras en las que podrás comprar bebidas refrescantes o, incluso, pequeños muñecos de Sonic y de un personaje de Virtua Fighter 1.

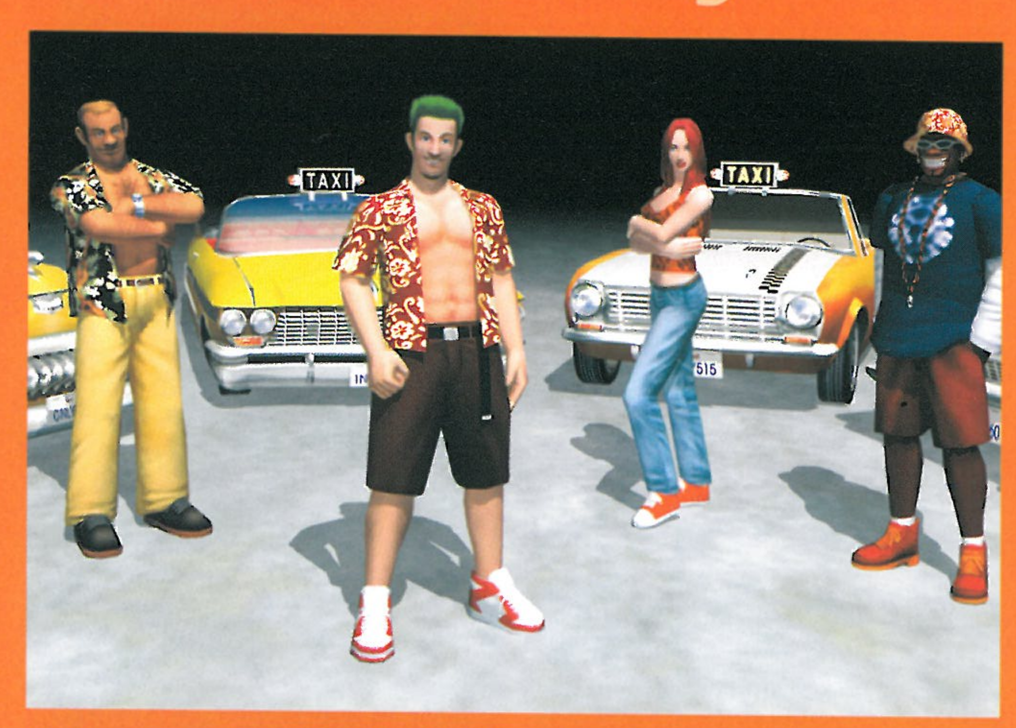






Crazy Taxi

Los taxistas domingueros



Desarrollador: **AM3 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Conducción**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Febrero/Marzo**
www.sega.com

Historial Sega: **(Dreamcast) Sega Rally, Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb, Dynamite Cop**

Seguro que más de una vez has escuchado a alguien quejarse de lo mal que conducen los taxistas. Pues bien, ahora tienes la mejor oportunidad de dar razones de sobra para que todo el mundo critique a estos profesionales del volante.

Después de deleitarnos durante los últimos años con excelentes arcades de conducción (Outrun, Sega Rally, Daytona USA...), Sega ha optado por hacer realidad el sueño de muchos jugones: recorrer las calles de una ciudad sin tener que respetar las señales de circulación. Esta sencilla premisa es la base de Crazy Taxi, un juego originalmente desarrollado para Naomi cuya versión para Dreamcast llegará a Europa entorno al primer trimestre del 2.000.

En el juego deberás adoptar el papel de uno de los cuatro taxistas disponibles: el joven con el pelo verde, la chati de buen ver, el rapero de color o el chulo con camisa desabrochada y pelo en pecho. Una vez en tu coche, las instrucciones son fáciles de seguir: irás circulando por la ciudad con tu postura de dominguero y tu brazo apoyado en la ventanilla en busca de posibles clientes. De ti depende a cuál de ellos recoges, pero cuando estén a bordo tendrás un tiempo límite para llevarlos hasta su destino.

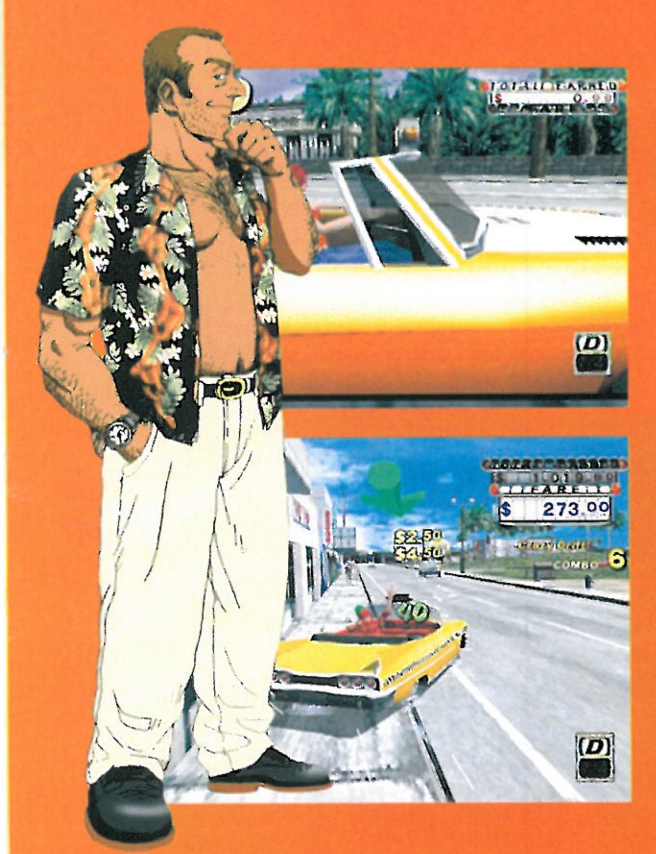




Ahora tienes la ocasión de conducir libremente por una detallada ciudad



El objetivo final es subir en el ránking de taxistas, así que si eres muy rápido conseguirás más dinero y subirás más puestos. Pero esta no es la única manera de conseguir pasta en Crazy Taxi. Cualquier infracción que cometas, desde provocar que un coche vuelque hasta circular por el carril contrario, te proporcionará ingresos extras. El atropello de peatones no está demasiado bien visto hoy en día, por lo que es uno de los pocos delitos que no podrás cometer: todas las personas esquivaran ágilmente tu







vehículo antes de que puedas alcanzarlas.

Los programadores de Sega se han dado cuenta enseguida de que Crazy Taxi, aunque es un fantástico juego para echar una partida de vez en cuando en el salón recreativo, puede llegar a cansar si juegas cada día en tu consola, así que van a incluir algunas opciones especiales en la versión para Dreamcast. Con este objetivo existirá un modo llamado Crazy Box en el que deberás llevar a cabo una serie de pruebas entre las que encontrarás saltos o ejercicios de transporte de clientes en un circuito cerrado.

Sin duda, lo que más llama la atención de Crazy Taxi es el impresionante aspecto gráfico de la detallada ciudad por la que transitas. En ella encontrarás coches circulando, personas paseando, las típicas tiendas ¡e incluso un Pizza Hut! La música de Bad Religion y The Offspring acompaña perfectamente el espíritu gamberro y fiestero del juego y tampoco están nada mal los comentarios de los acongojados clientes cuando circulas por el carril contrario y estás a punto de chocar con un camión que viene de frente a toda velocidad.

La intención de Crazy Taxi está clara desde el principio: con este título pasarás un buen rato conduciendo de forma temeraria por las calles de una de las ciudades más reales de la historia de los videojuegos

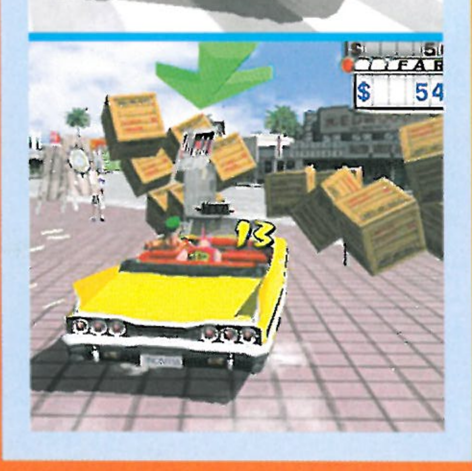
Tranquilo, dentro de pocos meses podrás disfrutarlo en tu Dreamcast.



Un taxi en tu casa

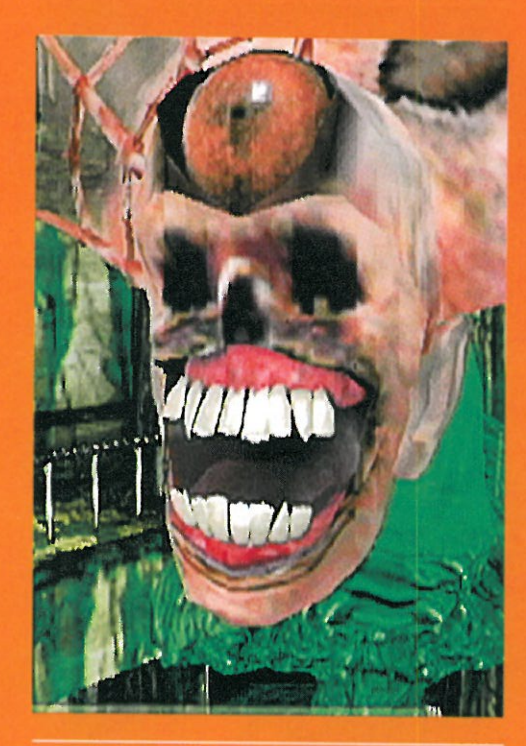
Aquí puedes apreciar el aspecto que ofrecía la máquina recreativa original y algunas capturas del juego. Si puedes encontrar alguna diferencia entre estas imágenes y las de la versión para Dreamcast te invitamos a algo donde tú quieras y con tu dinero





Zombie Revenge

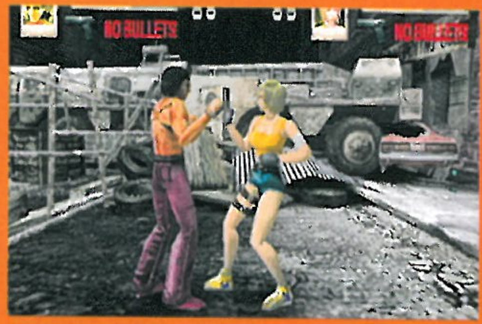
Festín de Survival Horror





Desarrollador: **AM1 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Beat'em-up**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Marzo**
www.sega.co.jp

Historial AM1: **(Dreamcast) Dynamite Cop, The House of the Dead 2**





Como pasa con otros juegos para Dreamcast, la versión de Zombie Revenge es una conversión de un juego desarrollado para una recreativa con arquitectura Naomi.

Todo aquel que haya jugado con la máquina comprobará que la edición para Dreamcast conserva todo el sabor de la versión arcade, aunque con un buen número de extras.

Además del modo Arcade, Zombie Revenge para DC ofrece la opción Original (con dos variantes denominadas Gun y Bare Knuckle), y las modalidades Vs. Boss, Fighting y Trainning.

El objetivo del juego es bastante sencillo: debes desplazarte por las distintas áreas de una ciudad llamada Wooside y eliminar a los zombies que se crucen en tu camino. Stick, Linda y Busujima, los tres protagonistas, pueden usar desde puñetazos y patadas (aderezados con proyecciones propias de juegos del tipo WWF Attitude), hasta poderosas armas como pistolas, ametralladoras, lanzacohetes e, incluso, un efectivo taladro neumático. Pero tampoco te confíes demasiado porque los zombies de este juego son mañosos e inteligentes; de hecho, hasta saben utilizar armas de fuego.

No es la primera vez que un juego para Dreamcast combina elementos de un beat´em-up con algunos rasgos de los shoot´em-up: Dynamite Cop ya lo había hecho antes. Pero ésta no es la única coincidencia entre estos dos títulos. También comparten un sistema de juego similar, no en vano han sido ideados por el mismo equipo de programadores.

De todas formas, Zombie Revenge ofrece más escenarios, rutas y horas de juego. Además, los gráficos son superiores a los de Dynamite Cop y fluyen en todo momento a 60 cuadros por segundo, incluso cuando los enfrentamientos con los zombies se recrudecen.

La música y los efectos son correctos y están en la línea de los que puedes encontrar en The House of the Dead 2. De hecho algunos efectos y piezas musicales e, incluso, el escenario de uno de los niveles de Zombie Revenge proceden de esta famosa serie de juegos para pistola.

Uno de los puntos flacos de Zombie Revenge es el control de los personajes. Al cabo de un tiempo, tienes la impresión de que lo único que puedes hacer en el juego es aporrear los botones y esperar a ver qué pasa. Además, la perspectiva de cámara variable tampoco ayuda a clarificar lo que ocurre en escena. Pese a ello, Zombie Revenge es un título que te ofrecerá horas de tiros y puñetazos cuando haga su aparición en el mercado europeo.

MDK 2

Mars attacks 2

Desarrollador: **BioWare**
Distribuidor: **Virgin**
Género: **Aventura 3D**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Febrero**
www.bioware.com

Historial BioWare: **(PC) Baldur's Gate, Icewind Dale**

Por si acaso no lo sabías, el 2 incluido en el título de este juego no es una invención del departamento de márqueting para hacerlo más llamativo. Estamos ante la segunda parte de un juego para PC que se lanzó al mercado en 1997. Aunque el MDK original fue creado por Shiny Entertaiment (autores de Earthworm Jim o Messiah), esta vez los canadienses BioWare se han hecho cargo de la secuela.

La historia de esta segunda parte empieza donde acabó la primera: Kurt Hectic consiguió finalmente vencer a los alienígenas Streamriders gracias a los inventos del Doctor Fluke Hawkins... pero un segundo grupo de extraterrestres está llegando a la Tierra. Esta vez volverás a controlar a Kurt con su traje especial y su peculiar paracaídas, pero el Doctor Hawkins y el perro-robot Max también son

Kurt deberá impedir otra vez que los Streamriders invadan la Tierra

personajes jugables (como ya habrás deducido, si juntas las iniciales de los tres obtienes el nombre del juego).

Cada uno de los protagonistas cuenta con tres niveles propios en los que no podrás escoger a quién controlas, ya que este factor vendrá determinado por la propia historia.

Por ejemplo, si Kurt y el Doctor han sido capturados por los invasores, Max deberá rescatarlos. Únicamente en el último nivel de MDK 2 podrás escoger el personaje que haya conquistado tu corazón para acabarte el juego. La variedad de los diferentes niveles es uno de los mayores puntos a favor del juego. Kurt deberá cumplir misiones al más puro estilo Metal Gear Solid, mientras que el Doctor se dedicará básicamente a resolver puzzles y los niveles del perro Max se aproximarán más al género shoot'em-up. Para conseguir crear unos

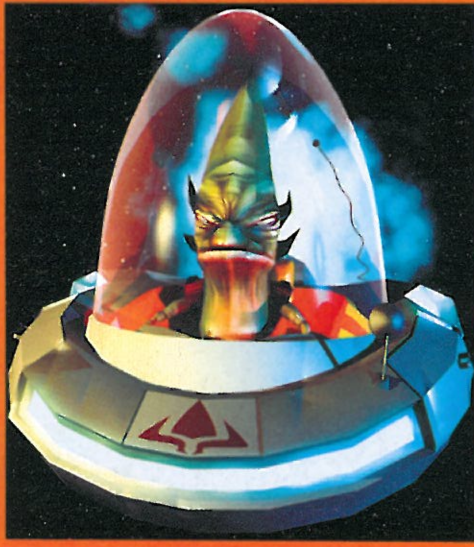












escenarios tan espectaculares y originales como en la primera parte, el equipo de BioWare ha contado con un nuevo motor 3D denominado Omen.

Partiendo de este ingenio gráfico, los canadienses han conseguido personajes y escenarios detallados y un sistema de iluminación que permite impresionantes efectos de luces dinámicas. A priori, MDK 2 mantiene aquella original atmósfera futurista de la primera parte con un entorno gráfico mejorado y una mayor variedad de géneros en los diferentes niveles del juego. Sólo nos queda esperar para comprobar si BioWare revalida en la Dreamcast el éxito que consiguió Shiny Entertaniment en los PC hace dos años.

Juegos de importación

Este número inauguramos un apartado especial dentro de la sección Toma de Contacto para ofrecerte una perspectiva de los títulos que pueden adquirirse vía importación. Son juegos cuyo desarrollo ya ha concluido, aunque su aparición en el mercado europeo todavía no ha sido confirmada ni desmentida.

Maken X

Desarrollador: **Atlus**
Género: **Beat´em-up**
Origen: **Japón**

Puntuación: **80 %**

Si te van los juegos al estilo Quake y Unreal, con una perspectiva en primera persona y el objetivo de correr por diversos escenarios matando a todo lo que se te pone por medio, Maken X te va a gustar. Los gráficos fluyen a 60 cuadros por segundo, los escenarios son suntuosos y los personajes están en alta resolución.

Aunque el planteamiento no deja de ser convencional, lo cierto es que cuenta con una serie de elementos que le imprimen una identidad propia. Dichos elementos están relacionados con la posibilidad de controlar varios personajes y con los enfrentamientos con los enemigos. En Maken X podrás luchar con varios personajes cuyo cuerpo controlas a través de un poder mental denominado "brain jack". A medida que avances en el juego, encontrarás más personajes a los que podrás someter y dirigir mediante esta extraordinaria y efectiva facultad.

Por otro lado, las extrañas habilidades de los personajes que controlarás convierten los combates en algo, cuanto menos, atípico: ¿Qué te parece la posibilidad de paralizar a los adversarios o de lanzarles certeros cuchillos con la lengua?









GigaWing

Desarrollador: **Capcom**
Género: **Arcade**
Origen: **Japón**

Puntuación: **30 %**

Pensando en los nostálgicos de las recreativas de marcianitos y los aficionados a los shoot´em-up 2D en general, Capcom ha desarrollado GigaWing. Nosotros lo hemos probado y, sinceramente, no encontramos ninguna razón para recomendártelo por muy incondicional de este género que seas. No estamos por sistema en contra de los títulos retro: una buena jugabilidad y adictividad pueden llegar a compensar las limitaciones gráficas de este tipo de juegos. Lo que pasa es que GigaWing tiene un pésimo control y la duración del juego no llega ni a los 20 minutos. De hecho, tan solo posee cinco niveles, más uno extra en el que tienes que combatir con el jefe final. En definitiva, este juego se merece un Game Over en toda regla.



Jojo´s Bizarre Adventure

Desarrollador: **Capcom**
Género: **Shoot´em up**
Origen: **Japón**

Puntuación: **80 %**





El extraño nombre de este juego procede de una serie de cómics manga muy conocida en Japón que narra las aventuras de Jotaro Josuke (de ahí Jojo) y sus amigos. La huella de la serie se deja ver claramente no sólo en el argumento sino en la estética de cómic incorporada en el juego. Los apasionados de las sagas de lucha 2-D de la factoría Capcom adorarán este título, incluso si no son seguidores del cómic.

El elemento distintivo del juego es la introducción de unos compañeros psíquicos que pueden ser invocados por los personajes principales para efectuar combos y movimientos especiales. Todos los personajes del juego se mueven de forma rápida y fluida y se dejan controlar perfectamente, incluso con el mando estándar.

Aunque los habituales modos Challenge, Versus y Trainning, están incluidos se ha eliminado el modo Historia presente en la versión para PS, con el que podías jugar episodios de los dibujos. Y por si todo esto fuera poco, la versión para Dreamcast incluye una especie de continuación de la saga denominada Heritage for the Future, con lo que tienes dos juegos en uno.





Space Channel 5

Desarrollador: **Sega**
Género: **Simulador musical**
Origen: **Japón**

Puntuación: **85 %**



Después del éxito obtenido por juegos como Bust-a-Groove, Um Jammer Lammy o Parappa The Rapper en otras plataformas, Sega se ha apuntado a la moda y ha creado Space Channel 5, el primer juego del género musical para Dreamcast.

Los alienígenas del planeta Moro han invadido la Tierra y han esclavizado a todos sus habitantes para hacerlos danzar. Ulala, el personaje principal, es una reportera de la cadena Space Channel 5 que tiene como misión liberar a los humanos de sus cadenas y eliminar alienígenas a diestro y siniestro. La forma de jugar consiste en seguir al pie de la letra las instrucciones (en inglés) de los alienígenas. Deberás pulsar los botones que te indican estas criaturas pero, claro, siguiendo el ritmo de la melodía. La verdad es que no es nada fácil pero, eso sí, la música es molona y pegadiza y la respuesta de los controles excelente.El diseño de los gráficos y la ambientación futurista de los escenarios es de lo más creativo. Los fondos son pre-renderizados aunque los personajes que se mueven sobre ellos se generan en tiempo real y tienen un magnífico aspecto. Lástima que no exista un modo para dos jugadores; sin duda, Space Channel 5 hubiera resultado aún más divertido.







¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

a de de 199

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO





Shadow Man

El viajero de ultratumba

Género: **Aventura 3D**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Acclaim Studios/Teesside**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

La verdad es que, entre la avalancha de juegos con el típico argumento chico conoce chica-facineroso rapta chica-chico salva chica y de paso al mundo, la aparición de un título como Shadow Man en su versión para Nintendo 64 y PlayStation fue todo un acontecimiento. Basado en el cómic del mismo título, el juego nos sitúa en la piel de Mike LeRoi, un muchachito que, gracias a una extraña máscara implantada en su pecho, dispone de poderes sobrenaturales. Shadow Man deberá emplearse a fondo para evitar que se cumpla el sueño premonitorio de la hechicera vudú Nettie, en el que aparece el diabólico Legión planeando una invasión del mundo de los vivos (con la colaboración de los cinco asesinos en serie más peligrosos de la historia). La misión de Mike se centrará fundamentalmente en viajar entre la Zona









Muerta y nuestro mundo aprovechando los poderes vudú de un osito de peluche que perteneció a su hermano. Para empezar deberá hallar el Asilo: un extraño lugar desde el que los Cinco pretenden comenzar la invasión. Estos simpáticos psicópatas no son fruto de la imaginación de los programadores, sino que se trata de asesinos reales. Entre ellos encontrarás a Jack el Destripador que es, curiosamente, el arquitecto del Asilo.

A estas alturas ya te habrás dado cuenta de que la historia es la misma que en las otras versiones consoleras, la diferencia es el consiguiente lavado de cara a nivel técnico que permite la Dreamcast: las imágenes poseen una mayor definición y los movimientos son más suaves. Aunque algunos personajes mantienen un cierto aspecto poligonal, lo cierto es que aparecen bastante más suavizados que en anteriores entregas.

Donde no hemos encontrado una gran mejora ha sido en las secuencias de vídeo del principio del juego y en las que aparecen entre los diferentes niveles. Las voces están perfectamente dobladas al castellano, pero los personajes no se mueven con demasiada fluidez y muchas veces tendrás la sensación de que tienen el brazo o la mano escayolada ya que no cuentan con demasiadas animaciones. De todas formas los diálogos entre Mike y la cachonda serpiente Jaunty (que trabaja a tiempo parcial como portera de la Zona Muerta) no tienen desperdicio, sobre todo porque Shadow Man no se corta a la hora de

Échate las cartas

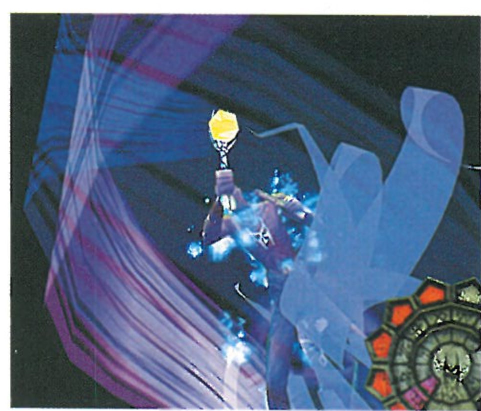
Si no sabes exactamente para qué sirven todos los objetos que puedes agenciarte en el juego, lo mejor es consultar un libro llamado La Profecía que encontrarás al adentrarte en la Cámara de la Profecía de los Caminos de las Sombras.



El libro en cuestión fue escrito hace un siglo por Maxim St. James, el anterior Shadow Man. Allí encontrarás una serie de cartas del Tarot que te informan de las características de todos los personajes y de la función de los diversos objetos. Entre ellos encontrarás el Asson (una especie de maraca lanzadora de fuego) o el Baton (que te servirá para viajar entre algunos puntos dentro del mundo de los muertos) y también toda la información sobre unos curiosos tatuajes que te proporcionarán habilidades extras.















soltar algún taco o improperio.

La ambientación del juego es uno de los aspectos más conseguidos. Por un lado, destacan los tenebrosos escenarios del mundo de los espíritus, donde en cualquier momento puede aparecerte un fantasma con una sierra eléctrica o unos zombies siameses. Pero el apartado sonoro es el elemento que más contribuye crear esta sensación de encontrarte en un lugar muy desagradable. La música y los gemidos que sueltan algunos enemigos al explotar y dejar su alma al descubierto son inquietantes, aunque será en tu recorrido por el Asilo donde escucharás más gritos de terror perturbadores. Si no nos crees sólo tienes que jugar una noche a Shadow Man con el volumen al máximo (pero sin molestar a los vecinos, eso sí): seguro que cuando lleves un cuarto de hora paseando por la Zona Muerta apagarás la consola e irás a avisar a tu mamá.

La mecánica totalmente alineal de Shadow Man es otro de sus puntos fuertes. Aunque al principio puede parecerte que estás ante una típica aventura en la que sólo tienes que coger los objetos adecuados para conseguir pasar de fase, la realidad es que acabarte el juego te resultará mucho más complejo. La idea es que puedas ir avanzando por diferentes niveles, pero algunas áreas de estas zonas permanecerán cerradas hasta que consigas nuevas habilidades o hasta que recojas las suficientes almas oscuras. La recolección de estas almas es un objetivo muy importante, ya que te permitirán abrir los diferentes portales en forma de ataúd que dan acceso a nuevas áreas. Hay 120 de estas almas repartidas por el mapeado: mientras que para abrir algunos de estos portales sólo necesitarás una decena, algunas zonas sólo estarán disponibles si has avanzado lo suficiente. Para acabarte el juego tendrás que explorar las fases bastantes veces y, créenos, teniendo en cuenta el extenso escenario conseguirlo te va a llevar bastante tiempo, así que tú tranquilo.

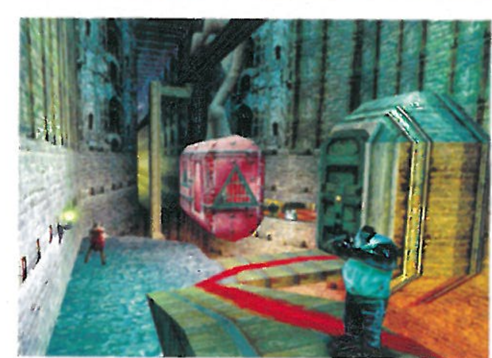
Para hacer frente a las hordas de espíritus y a









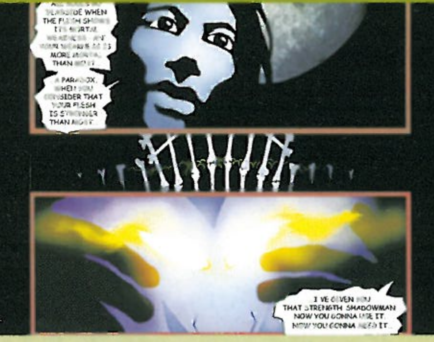


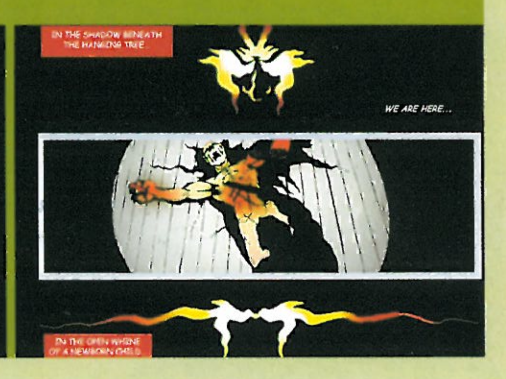


Del cómic a tu consola

Aunque Shadow Man está inspirado en la poesía de Sylvia Plath, así como en las pinturas de Bruegel, Bacon y del Bosco, la fuente principal es la serie de cómics que Acclaim empezó a publicar en 1994. Garth Ennis (guionista) y Ashley Woods (dibujante) crearon el personaje de Mike LeRoi, un asesino a sueldo reclutado por la sacerdotisa vudú Nettie para ocupar el lugar del último Shadow Man y defender el Mundo de los Vivos de las amenazas de la Zona Muerta.



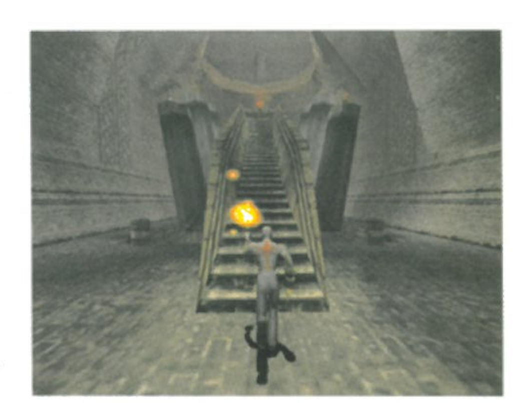




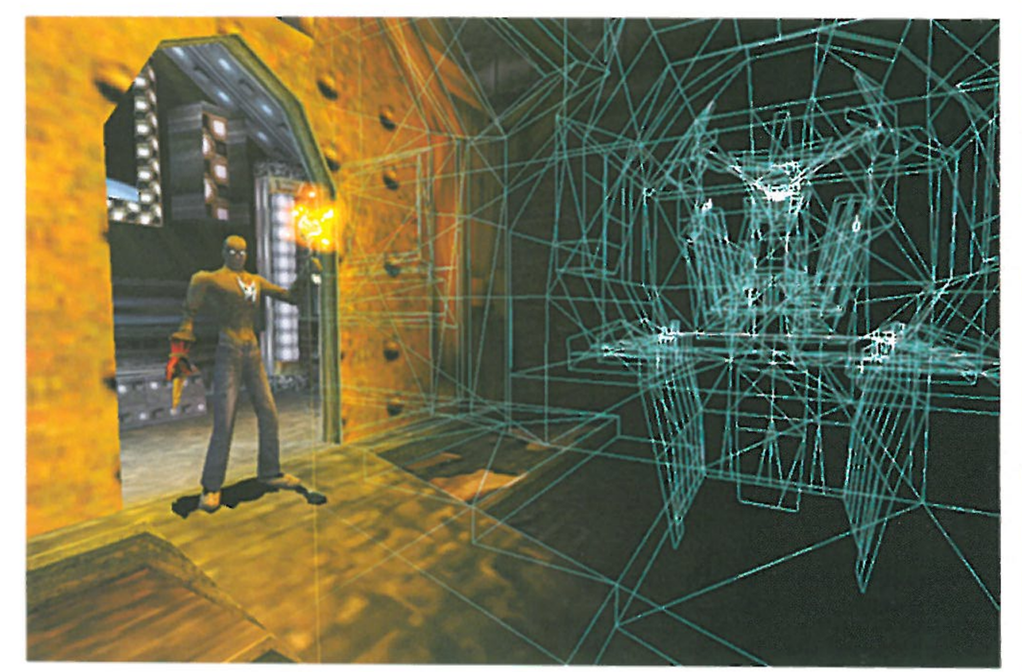
los cinco asesinos en serie no te bastará con la simple pistolita de tu equipo inicial; por eso, durante el juego, tendrás acceso a un completo repertorio compuesto de cerca de 50 armas e ítems. Dadas las características del juego, estos accesorios no se limitan a las típicas ametralladoras o bazukas, sino que también abarcarán algunas armas con poderes vudú. Además, Shadow Man es ambidextro: puede sostener dos objetos a la vez e incluso dispones de un punto de mira para apuntar con más precisión a tus enemigos.

A pesar de estos elementos que acercan al título de Acclaim en algunos momentos al género de los shoot'em-up, quizás el referente más claro sea la saga Tomb Raider por la perspectiva en tercera persona y por las acciones que el protagonista puede realizar. Mike deberá mover objetos, accionar palancas, resolver puzzles, nadar o deslizarse por cuerdas y todo ello sin que se le desprenda la bonita máscara que luce en el pecho.

Shadow Man presenta algunos problemillas con el control en las fases de plataformas: en algunas ocasiones darás un salto para alcanzar una repisa y comprobarás demasiado tarde que es imposible llegar hasta ella por muchos poderes vudú que tengas. Además, los tiempos de carga son excesivamente largos. Sin embargo, esto no quita que la versión para Dreamcast de las andanzas de Mike LeRoi sea la más completa de todas las que han aparecido hasta ahora. Si te gustan los títulos con atmósfera inquietante éste es tu juego. Shadow Man te ofrece un argumento siniestro, muchas horas de juego y bastantes sustos de muerte. Ponte las gafas de sol y prepárate para moverte a tus anchas por el mundo de los muertos.







VEREDICTO

Gráficos	◎◎◎◎
Sonido	◎◎◎◎
Jugabilidad	◎◎◎½
Adicción	◎◎◎◎

Puntuación global 85%

TOMA NOTA

Esta es la mejor versión de Shadow Man aparecida hasta ahora. Sólo por el argumento y la ambientación ya merece la pena hacerte con él, pero además te esperan muchas horas de viaje entre el mundo de los vivos y el de los muertos.

Street Fighter Alpha 3

El luchador callejero nunca muere

Género: **Beat'em-up 2D**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**



Después de hacer una primera aparición estelar dentro de Marvel vs. Capcom, los míticos personajes de Street Fighter ya están aquí para protagonizar el primer título para Dreamcast de su interminable saga. Si la versión para PlayStation ya consiguió convencernos gracias a los modos extras incluidos, este Street Fighter Alpha 3 aprovecha la capacidad de la máquina de Sega para ofrecernos aún más.

Lo primero que llamará tu atención será la gran cantidad de personajes seleccionables desde el principio: nada menos que 33, más algún luchador secreto, la cifra más alta en toda la historia de los Street Fighter. Entre todo este amplio catálogo encontrarás a viejos conocidos que se habían perdido algunas entregas anteriores de la serie (Honda, Blanka o Vega) y nuevas incorporaciones como R. Mika, Karin, Juni o Juli. Cada uno de los luchadores clásicos sigue teniendo sus típicos golpes, aunque todos cuentan con algún nuevo movimiento especial, así que no te pongas chulo: aunque lleves varios años de relación con un mismo personaje, aún puedes descubrir nuevos combos letales.

Una vez hayas meditado la elección de tu héroe entre la amplia lista que se ha ido completando durante la última década, deberás decidir qué estilo de lucha escoges. Estos estilos (denominados *ism*) afectan el comportamiento de tu personaje durante la pelea. Según el *ism* que decidas utilizar los movimientos especiales funcionarán de una u otra manera, así que será mejor que estudies cuál de ellos es el más beneficioso para tu luchador.

Cuando decidas el personaje y el *ism* que más va contigo, ya estarás preparado para escoger uno de los numerosos modos de juego. Por supuesto, puedes decantarte por los clásicos Versus, Training o Arcade (con la historia propia de cada luchador), pero también podrás disfrutar de nuevos modos como el Survival (consiste en batir al mayor número de rivales en el menor tiempo posible), el Dramatic Battle (combate de dos contra dos) o el Team Battle (al más puro estilo King of Fighters). Sin embargo, el modo más interesante y el más novedoso es el World Tour. Ésta es una propuesta similar al Mision Battle de Soul Calibur: deberás viajar por un mapa superando diferentes pruebas (de supervivencia, combates donde al rival sólo le afectan los combos...). Al ir avanzando conseguirás incrementar la experiencia de tu luchador, mejorar los modos *ism* o adquirir









nuevas técnicas de lucha.

Por cierto, Street Fighter Alpha 3 guarda una sorpresa para aquellos que utilizan la rastrera técnica de pasarse todo el combate cubriéndose y lanzando contraataques. Esta vez contarás con una barra de defensa que va bajando cada vez que recibes un ataque mientras te estás cubriendo: si la barra llega en algún momento a cero serás carne de cañón para el rival de turno.

Por lo que se refiere al apartado gráfico, la verdad es que el juego tiene un aspecto magnífico. Encontrarás personajes grandes con gráficos claros y movimientos más rápidos y suaves que en otros títulos de la serie. Además los escenarios son de lo más coloristas, están repletos de detalles y cuentan con su correspondiente y marchosa música.

Sin embargo, un problema que hemos detectado en esta última entrega de los luchadores callejeros ha sido la incomodidad del mando convencional de la Dreamcast, sobre todo a la hora de pulsar los gatillos posteriores. Esto ya nos sucedió con Marvel vs. Capcom y mucho nos tememos que va a pasar con casi todos los beat'em-up. Siempre puedes cambiar la configuración de los botones para dejarlos a tu gusto, pero la verdad es que notarás una diferencia abismal si consigues hacerte con algún Arcade Stick.

Una vez analizado a fondo este Street Fighter Alpha 3, una duda existencial comenzó a pasearse por nuestras cabezas: ¿es mejor que Marvel vs. Capcom?.

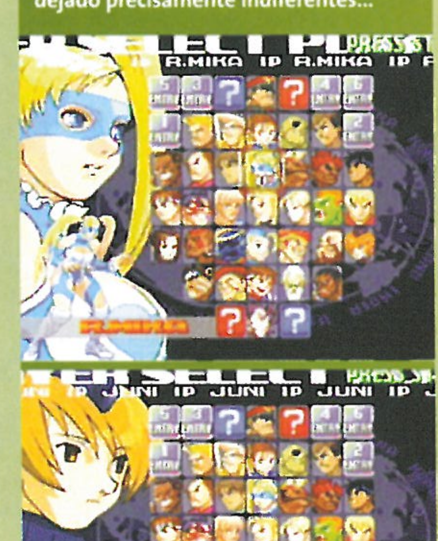
La verdad es que la respuesta es bastante difícil. Estamos ante los dos mejores beat'em-up en 2D para la Dreamcast y decantarte por uno o por otro depende de si prefieres la jugabilidad clásica de un Street Fighter en estado puro o los piños por segundo que te ofrece el título de la serie Versus. Lo dejamos en tus manos, pero ojalá siempre puedas escoger entre dos juegazos como estos.





Fichajes con muchas curvas

En una nueva entrega de Street Fighter no pueden faltar las nuevas incorporaciones. Esta vez encontrarás a la exuberante luchadora rusa Rainbow Mika, a la juvenil Karin y a Juli y Juni (dos guardaespaldas de M. Bison que guardan un gran parecido con la veterana Cammy). La verdad es que son cuatro luchadoras que no nos han dejado precisamente indiferentes...





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 82%

TOMA NOTA

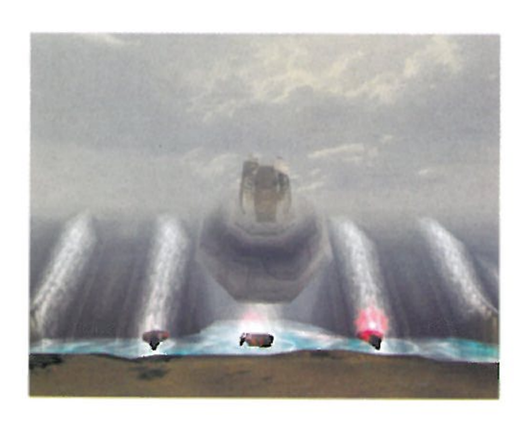
El mejor Street Fighter de todos los aparecidos hasta la fecha no puede faltar en tu colección. Si eres un buen aficionado a la serie lo sabrás apreciar; si nombres como Ryu o Chun-li no te dicen nada, ya va siendo hora de que los conozcas.

Millennium Soldier Expendable

¡Dios mío, no siento el cerebro!

Género: **Shoot'em-up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Rage**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas**



Si pasas olímpicamente de escenarios laberínticos, tramas rocambolescas o enigmas indescifrables, éste es tu juego. En él sólo encontrarás acción elevada a la enésima potencia. Millennium Soldier Expendable es un shoot'em-up en el que se hace innecesario cualquier planteamiento estratégico, a excepción del universalmente conocido como disparar a diestro y siniestro.

Las diversas misiones del juego pueden llevarse a cabo fácilmente si disponemos de munición en abundancia y de una puntería aceptable. Para cumplir nuestro objetivo, contaremos con un pequeño ejército cuyo número de integrantes variará en función del nivel de dificultad elegido. Son soldados sacrificables (traducción castiza de *expendables*) creados en laboratorios del futuro con el objetivo de combatir una invasión alienígena. Desde una perspectiva de cámara cenital deberemos dirigir a estas máquinas de matar hasta llegar a unos jefes finales que nos recibirán con su habitual mala leche.

Cualquier lector con un poco de bagaje en el mundillo de los videojuegos ya habrá deducido que este título no pasará a la historia por su originalidad. Así, el equipo creativo de Rage ha dejado a un lado cualquier planteamiento innovador para explotar fórmulas que han funcionado tradicionalmente entre un sector de jugadores que disfrutan durante horas disparando contra todo bicho viviente. El problema es que incluso estos jugadores puedan llegar a aburrirse de tirotear a los mismos enemigos en unos escenarios que nada varían entre misión y misión.

En cuanto a su nivel técnico, Millennium Soldier Expendable no parece saber aprovechar

En este juego sólo encontrarás acción elevada a la enésima potencia

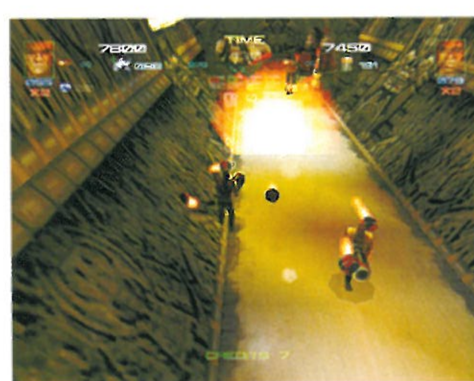
ni la mitad de la potencia de Dreamcast. A cualquier juego que salga actualmente al mercado se le debe exigir mucho más que un único punto de vista cenital posterior y unos personajes diminutos. Los esfuerzos por sorprendernos parecen centrados en unos fuegos de artificio monumentales que acaban creando confusión y nos hacen perder durante unos instantes a nuestro personaje. El intento de crear una turbadora atmósfera con tintes apocalípticos nunca llega a cuajar debido a unos escenarios uniformes en los que la

oscuridad y la niebla entorpecen nuestra visión en vez de contribuir a una ambientación adecuada. El control de los *expendables* es correcto, algo que se agradece sobremanera cuando dispones de un tiempo limitadísimo para acabar cada misión. Estamos obligados a avanzar sin pensar durante nuestra frenética huida hacia delante porque cualquier pausa o descanso puede costar una vida. La precipitación supone la pérdida de algunas de las armas recogidas y agrava la dificultad de lo que queda de misión. Por eso lo mejor es que te olvides de tácticas o dilemas morales y dispares a todo lo que te parezca disparable.

Si tienes un amigo con las mismas inclinaciones bélicas que tú, estás de enhorabuena. En cualquier momento podrá incorporarse a la partida para hacerte más llevadera tu purificadora tarea. Eso sí, procura buscar un compañero de matanzas cooperador porque si cada uno va por su lado puedes llegar a perder de vista a uno de los dos expendables.

Si estás impaciente por jugar con tu Dreamcast a un shoot´em-up con todo el sabor de clásicos como Ikari Warriors, este título te puede interesar. Si puedes controlar tus emociones, a lo mejor te conviene decantarte por algún título de otro género.









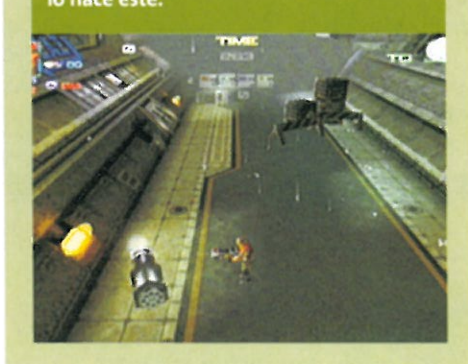


Un arsenal en casa

La abundancia y variedad de ítems logran atenuar un poco la monotonía que caracteriza al juego. Los encontraremos en nuestro camino o podremos hacernos con ellos al destrozar objetos y enemigos. Todos son gratis, así que no dudes en recoger el mayor número posible.

Podemos clasificar en un mismo grupo los ítems de armamento que varían en potencia y alcance, por lo que será primordial conocer estos parámetros si no quieres llevarte una desagradable sorpresa. Desde el principio contamos con el rifle semiautomático con munición ilimitada pero podremos hacernos con rifles ultrarrápidos, aceleradores de partículas portátiles, lanzallamas, armas alienígenas, armamento con proyectiles (fusiles, vulcanos y fantasmas) y misiles (guiados por calor, guiados por láser, spyra y cohetes multicabezas). Ten en cuenta que algunos de ellos perderán potencia cuanto más los utilices. También contaremos con minas y granadas, mucho más destructivas.

En otro grupo más heterogéneo podemos agrupar escudos, energía para recuperar la salud, vidas extras, visores láser que ayudan a mejorar la puntería, pases de seguridad para atravesar puertas y barreras láser, tiempo extra y órbitas, pequeños objetos que giran alrededor del jugador y disparan cuando lo hace éste.



VEREDICTO

Gráficos	3/5
Sonido	3/5
Jugabilidad	3.5/5
Adicción	3/5

Puntuación global 65%

TOMA NOTA

Ideal para descargar adrenalina en dosis de 35 mm y para compartir horas de juego con un amigo al que le guste llevar el pelo muy corto.

Pen Pen

Muñecos con pies de barro

Género: **Carreras**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **General Entertainment**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.490 ptas**

Cuando pensábamos que todo el mundo se había olvidado de los jugadores más pequeños, aparece este juego... para confirmar nuestro lamento. Aunque este título les parecerá a los adultos una propuesta demasiado infantil, Pen Pen Tricelon tampoco es un producto recomendable para niños dada su excesiva dificultad y escasa jugabilidad.

La dinámica es simple; se trata básicamente de disputar carreras por varios parajes utilizando a unos bichos mutantes de rasgos diferenciados. Así, entre la extraña fauna de corredores podemos encontrar, por ejemplo, al afeminado PenHipo o al curioso PenPerro (cuya mirada resulta tan hipnotizadora como la del Dioni). Todos los personajes pueden desplazarse de tres formas distintas: andando, nadando y deslizándose con la barriga. Pese a la originalidad y humor con los que estos singulares personajes han sido diseñados, su control resulta confuso y sus movimientos torpes. En principio, para lograr hacer avanzar a los animales basta con apretar el botón A del pad en el momento preciso mientras intentamos dirigirlos con el stick analógico. Una operación tan sencilla a simple vista se convierte en una odisea, sobre todo cuando los corredores se desplazan caminando. El avance tambaleante de los propios bichejos dificulta su control y nos hace sospechar que su bebida preferida no es el agua.

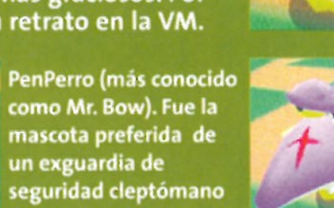
Los circuitos son muy llamativos visualmente gracias a la abundancia de colorido, pero su número es escaso y tienen tantas trampas que parecen diseñados por el Equipo A. Quien acabe una carrera en primera posición debe atribuir su éxito a la diosa Fortuna más que a su pericia o habilidad. Por cierto, el premio por la victoria es una estupenda prenda de vestir -en forma de gorro de Papá Noel, saco con juguetes o indispensable cola de conejo-, cuya utilidad es parecida a la del ziritione. La sensación de velocidad es casi indescriptible...más que nada porque difícilmente se logra avanzar muy rápido. Así es imposible observar efectos de *pop-up* en el juego aunque llegan a producirse ralentizaciones en los momentos más insospechados. Las insuficiencias no son exclusivas del apartado técnico ya que las opciones de juego se reducen a la competición individual, contra el crono y a las carreras multijugador en las que el aburrimiento se





Sólo faltaba el PenOso

Los protagonistas parecen creados por el doctor Moreau. No es algo inusual, ya que ejemplos de seres surgidos de un laboratorio hay muchos: la oveja Dolly, el monstruo de Frankenstein, el presidente del Atlético de Madrid... Pero nosotros preferimos a los personajes de este juego, que nos parecen más graciosos. Por cierto, cuando selecciones a uno de ellos para jugar, verás su retrato en la VM.



PenPen (conocido como Sparky). A simple vista puede parecer un pingüino, aunque sabe Dios lo que es realmente.



Pen Pen (llamada Tina). Algún parentesco debe existir entre ella y Sparky pero de momento no han querido revelarlo.



PenPerro (más conocido como Mr. Bow). Fue la mascota preferida de un exguardia de seguridad cleptómano que utiliza peluquín.



PenTiburón (cuyo nombre es Jaw). Protagonista de una de las primeras películas taquilleras de Spielberg.



PenFoca (alias Back). Sus colmillos delatan una posible ascendencia vampírica, aunque tiene toda la pinta de ser una foca.

PenPulpo (Smirk). Su desmesurada afición al juego le llevó a perder seis brazos haciendo pulsos con el musculoso Stallone.



PenHipo. Llamado por todos Ballery pero conocido en el mundo del espectáculo como el Dodotis del artista Paquito Clavel.

puede multiplicar por cuatro. Además, dentro de las opciones de configuración descubrimos que sólo podemos modificar el idioma.

Uno de los aspectos más acertados es, sin duda, la música ya que las melodías fiesteras y desenfrenadas se adecuan perfectamente al tono del juego. Lo mismo se podría decir de los ruidos que producen los personajes pero, aunque en un principio resulten graciosos, al final llegan a ser algo reiterativos.

Existe la opción de guardar partidas pero el tiempo de espera es tan largo que incluso el *penpen* que aparece en pantalla se echa una cabezadita. Lo peor de todo es que tras unas cuantas partidas el efecto somnífero traspasa la pantalla y afecta al propio jugador.

Pese a todos los fallos detectados, la estética que impregna el juego arrancaría alguna sonrisa incluso al cascarrabias de Van Gaal, así que con una potenciación de los elementos humorísticos se habría logrado un producto atractivo para un determinado sector del público. Tal como está ahora, Pen Pen no es más que un título graciosillo sólo recomendable a degustadores de experiencias con bajo contenido en calorías.







VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 52%

TOMA NOTA

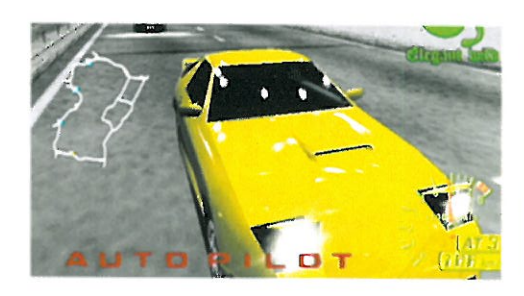
Un suficiente justillo para un juego bastante original y con algo de humor alocado. Dispones de títulos más atractivos si eres un aficionado a las carreras.

Tokyo Highway Challenge

Garbeos a medianoche

Género: **Carreras**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

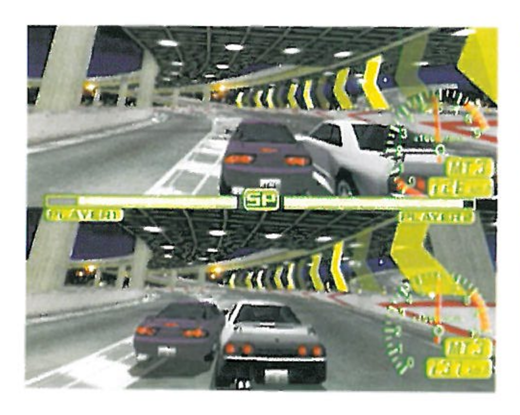
Desarrollador: **Genki**
Distribuidor: **Crave Entertainment**
Precio: **8.990 ptas**

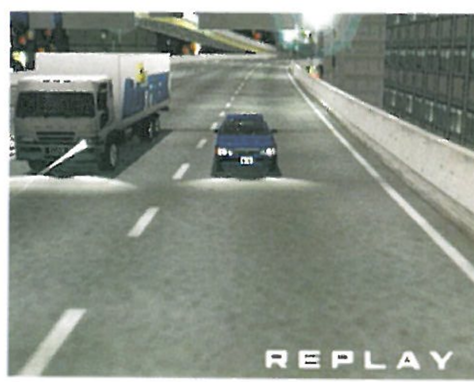




Trasladar a una consola el comportamiento de los vehículos sobre el asfalto y, mucho más, hacer sentir al jugador los impactos con las vallas o las irregularidades del firme, es un ejercicio complicado. Sin embargo, los desarrolladores de Tokyo Highway Challenge no han tenido que enfrentarse al problema de representar la realidad tal como es, porque han optado por crear un juego alejado de la simulación. De hecho, este título de Crave está más cerca de los planteamientos de Speed Devils que del realismo presente en Sega Rally 2. Así podrás estamparte en la entrada de un túnel sin miedo a que el coche sufra el más mínimo rasguño. A primera vista, Tokyo Highway Challenge parece un producto magnífico. Los diversos tramos y trazados de las autopistas en las que transcurre, los simpáticos domingueros acribillados con ráfagas de luces para que se aparten dan la sensación de estar ante algo grande. Las competiciones que te propone el juego son carreras ilegales a través de carreteras públicas. Algo parecido a Need For Speed III: Hot Pursuit, pero sin la siempre emotiva presencia de las patrullas policiales bolígrafo en ristre. Por otro lado, dispones de un buen número de coches con los que medirte a tus rivales y de distintos accesorios que, a golpe de talonario, podrás adquirir para mejorar las prestaciones y el rendimiento de tu vehículo.

Sin embargo, la grandeza de Tokyo Highway Challenge se diluye a la hora de empezar a







conducir. Los movimientos de los coches son suaves pero si quieres un comportamiento brusco, no te queda más remedio que dirigirte al garaje de reparaciones y dedicarte a aumentar el poder de frenada en las ruedas traseras. De este modo, podrás emplearlos a fondo a la hora de ayudarte a tomar las curvas con la mínima demora de tiempo. Si no lo haces así, tendrás que conformarte con frenar antes de entrar en la curva o con detener prácticamente del todo el vehículo para esquivar al dominguero de turno. Pero la opción Garaje sólo esta disponible en la modalidad Quest. En el resto deberás conformarte con una conducción basada en la potencia del vehículo que pilotas y de las carreras al más puro estilo arcade. El modelado de los coches y las autopistas en las que transcurre el juego, son buenos y enganchan fácilmente. Más aún, si empleas la vista desde el interior del vehículo (el juego proporciona por defecto la vista exterior) la sensación de velocidad aumenta considerablemente. Tokyo Highway Challenge parece un título indicado para jugadores con ganas de acción más que para los fanáticos de la simulación deportiva.

Opciones para desafiar la ley



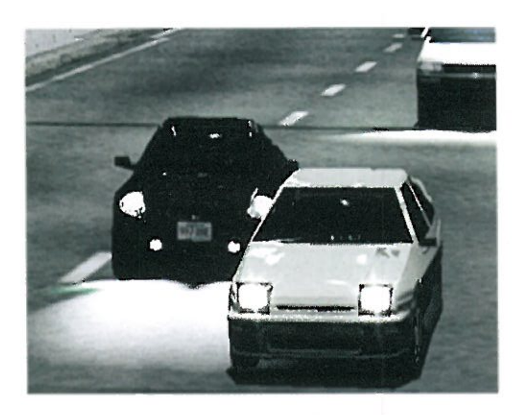
QUICK RACE. Se tratan de carreras rápidas en las que puedes emplear cualquier coche de la versión demo o alguno que hayas adquirido previamente en el modo Quest. Son carreras en las que podrás medirte con los rivales que propone el juego cuando no vayas muy holgado de tiempo. Como sucede en el modo Versus Battle para dos jugadores, podrás escoger entre desafíos por puntos (SP Batlle) o por tiempo (Time Battle).

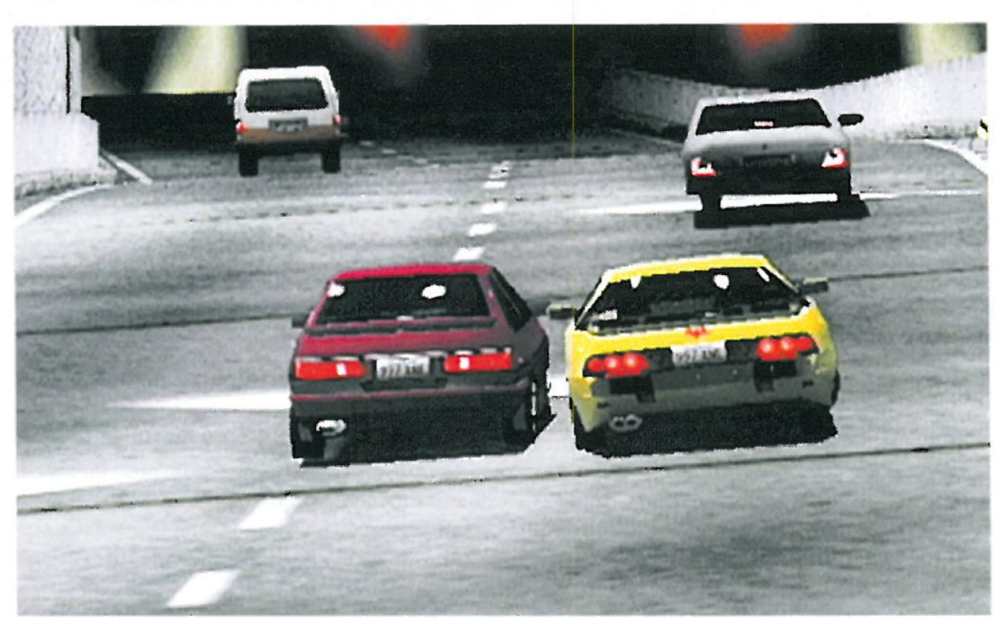


QUEST. En la modalidad más completa del juego podrás compra un coche y salir a la autopista en busca de pilotos dispuestos a medirse contigo. Cuando encuentres uno, sitúate detrás suyo y suelta un buen par de ráfagas de luces. Se sentirá provocado y aceptará el reto, basado exclusivamente en la variante SP Battle. El premio por ganar es pasta para mejorar las prestaciones de tu vehículo o, incluso, cambiarlo por otro más potente.



VERSUS BATTLE. Son enfrentamientos directos entre dos jugadores. Puedes emplear los vehículos de demostración o los que hayas adquirido en el modo Quest. Esta modalidad permite competir contra otro jugador humano para humillarlo y hundirlo en la miseria. Para ello, puedes escoger entre robarle sus PV (puntos de velocidad) dejándolo lo más atrás posible hasta que llegan a cero o bien puedes competir en una fase cronometrada.











VEREDICTO

Gráficos	◎◎◎◎
Sonido	◎◎◎◐
Jugabilidad	◎◎◎◐
Adicción	◎◎◎

Puntuación global 68%

TOMA NOTA

Si no buscas en este juego simulación deportiva sino únicamente una experiencia arcade, Tokyo Highway Challenge te puede convencer.

Sega WorldWide Soccer 2000

Esto es fútbol... de Sega

Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano (Voces en Inglés)**

Desarrollador: **Silicon Dreams**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Las últimas décadas en el mundo de los videojuegos han demostrado que los simuladores de fútbol son uno de los pilares sobre los que se sostiene el éxito de una consola. Desde los tiempos del Emilio Butragueño para Amstrad o Spectrum hasta las últimas versiones de FIFA o ISS Pro, la plataforma que ha contado con un bombazo de este género se ha asegurado los favores del público. Por esta razón dos títulos sobre el deporte rey han aparecido ya para la Dreamcast: el UEFA Striker de Infogrames (también analizado en este número de Dream Planet) y Sega WorldWide Soccer 2000.

La verdad es que el título de Sega tiene un aspecto gráfico aparentemente magnífico. Cada jugador cuenta con 2.500 polígonos, texturas detalladas y una apariencia bastante estilizada. Los estadios son de lo más completo y sólido que hemos visto en el concurrido mundo de los juegos futboleros. Cuentan con sus guardias de seguridad en las bocas de acceso, los anuncios dinámicos y, por supuesto, el público con sus cánticos correspondientes.El apartado de las opciones también ha sido cuidado al máximo. Aparte de los torneos, ligas y copas de rigor (y la posibilidad de crear tu propia competición) también es posible variar el efecto que coge el balón, la severidad del árbitro (por si eres un poco leñero pero no quieres que te pillen) o las condiciones meteorológicas. De hecho, a no ser que lo modifiques antes de empezar el partido, el tiempo irá cambiando, así que puedes empezar a jugar en un día soleado y acabar con lluvia. Por supuesto todos estos cambios afectarán también el desarrollo del juego.

Para participar en las diferentes competiciones podrás escoger entre todos los clubs de las ligas más importantes de Europa y también entre los equipos profesionales de Japón y Estados Unidos, además de las mejores selecciones nacionales. Hasta aquí todo perfecto, el problema es que, excepto los nombres de los jugadores de los equipos ingleses, los demás son adaptaciones libres de los reales. Seguramente esto se debe a que la compañía desarrolladora Silicon Dreams es





Al mal tiempo, buena pelota

Las características del tiempo dinámico te obligarán a habituarte a terrenos de juego con las condiciones más variopintas que puedas imaginar. La nieve o la niebla te permitirán jugar con el precioso balón naranja o con uno amarillo fluorescente.



inglesa y no hay que olvidar que Sega ha puesto publicidad en las camisetas de los jugadores del Arsenal. El caso es que en los otros países se han olvidado de comprar la licencia, así que deberás jugar con Loois Enreekay, Valurron, Ierroh o Anelker (versión en chiquidistani de Anelka, al que, gracias a este juego, por primera vez hemos visto marcar tres goles). Sin embargo, este asunto de los nombres de los jugadores no supondría ningún handicap si, a la hora de saltar al terreno de juego, se comportaran de una forma más o menos realista. Pero el mayor problema de WorldWide Soccer 2000 son los movimientos de los futbolistas: en algunas ocasiones parece que les cueste correr y, aunque tendrás bastante tiempo para pensar la próxima jugada, de esta manera parece que estén jugando en un planeta con una gravedad más alta. Otro problemilla es el sistema de control de la pelota, ya que a veces resulta algo confuso. Cuando creas que ya la tienes en tu poder e intentes moverte hacia otro sitio, es muy posible que te dejes el balón atrás porque aunque has pasado por su lado todavía no lo controlas. Una vez hayas conseguido hacerte

Los jugadores sufren algunas ralentizaciones durante los partidos

con la bola podrás realizar acciones especiales (giros y bicicletas) gracias al gatillo derecho del mando de control. Además, los remates de cabeza, chilenas y tijeretas no son demasiado complicadas de realizar, aunque difícilmente conseguirás hacer un gol de esta manera. El apartado sonoro cumple bastante bien con su función: encontrarás los cánticos del público, los efectos de sonido del balón y, por supuesto, los inefables comentaristas (hablando en inglés y con algunos instantes de desfase con respecto a la jugada que están comentando). Por cierto, en este título de Sega la Visual Memory no sirve únicamente para admirar el maravilloso logo del juego, también podrás enterarte del jugador que lleva la pelota o de lo que está pasando en el campo (córners, saques de banda, saques de puerta...).

Teniendo en cuenta los pros y los contras, WorldWide Soccer 2000 es una digna continuación de la saga aparecida para la Saturn, aunque algunos problemas afectan tanto a la jugabilidad que nos impiden hablar del juego definitivo de fútbol para Dreamcast: ¿Sega lo conseguirá con Virtua Striker 2?





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 70%

TOMA NOTA

La lentitud general en el desarrollo de los partidos y los problemas que presenta a veces el control de la pelota impiden a este juego convencernos del todo.

UEFA Striker



El juego que desmotivó a Anelka

Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Rage**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas**



Los aficionados al deporte rey están de enhorabuena con el esperadísimo Virtua Striker 2 a punto de salir y WorldWide Soccer 2000 ya a la venta. Aunque el simulador futbolístico que ha tenido el privilegio de realizar el saque de honor en la Dreamcast ha sido UEFA Striker.

¿Qué nos ofrece el juego de Rage? Varias cosas dignas de elogio y otras merecedoras de escarnio. Comenzaremos con las primeras resaltando una estupenda jugabilidad, unas animaciones brillantes y unas competiciones para todos los gustos.

Nada que reprochar a un control sencillo, rápido y directo. Olvídate de estrafalarias combinaciones de botones ya que cada uno de ellos permite realizar una acción específica y poco más. Así, cuando tengas el balón en tus pies sólo podrás pasar o rematar, mientras que cuando te toque defender únicamente podrás cargar sobre el contrario o acariciar sus tobillos. Si te gusta emular a Figo en tus ratos libres te sentirás decepcionado: no podrás regatear a ningún rival en este juego. Y es una lástima porque los regates en el fútbol son como las posturitas en las películas subidas de tono, difíciles de hacer pero muy espectaculares.

Además, si quieres convertirte en el Rivaldo de UEFA Striker tendrás a tu disposición un modo de entrenamiento en el que practicar hasta hartarte. También podrás examinarte en las pruebas de certificación en las que obtener un buen resultado significará el acceso a competiciones suplementarias.

UEFA Striker destaca por su estupenda jugabilidad, unas animaciones brillantes y variadas competiciones pensadas para todos los gustos

Las animaciones destacan por su realismo aunque los jugadores no sean una maravilla gráfica. Es cierto que se parecen a los futbolistas de carne y músculo pero esto sólo ocurre en las vistas muy cercanas ya que en las lejanas hay que utilizar la imaginación. Algo imperdonable cuando la Dreamcast destaca por una potencia gráfica poco aprovechada en este juego.

Pero por encima de todo destaca una jugabilidad endiablada que convierte los





partidos en una sucesión de ocasiones de gol que suelen acabar en eso, en ocasiones de gol. La culpa debe repartirse entre unos defensas de Tercera Regional y unos porteros con una agilidad digna de Félix el Gato. Si a esto le añadimos unos comentarios en castellano aburridos y repetitivos, tu frustración puede llegar a niveles peligrosos. Respira hondo y recuerda el lema Fair Play, que la consola no merece que le des esas patadas.

Un penúltimo detalle de interés es que los nombres de los clubes son ficticios o se corresponden al de la ciudad en la que juegan (F.C.Barcelona es en el juego Barcelona, mientras que Real Madrid se convierte en Blancos de Madrid). Existe la posibilidad de editar tanto los nombres de los 40 clubes europeos disponibles como la de crear un equipo a medida con jugadores imaginarios. La fidelidad sí que se mantiene en los nombres de los jugadores de los clubes y de las selecciones.

Por último, destacar la posibilidad de jugar partidos y competiciones variadas con otros dos o tres amiguetes. Además, se puede consultar y cambiar la estrategia durante el juego gracias a la pantalla de la VM. Así todos podrán hacer de entrenador (¿o ahora se llama mánager general?).







No sólo se juega en Europa

Aparte de poder disputar amistosos con clubes y selecciones, UEFA Striker dispone de un amplio abanico de competiciones a las que podrás acceder desde un principio o tras haber superado las pruebas de certificación.

SUPERTROFEO. Muy parecida a la Liga de Campeones.

LIGA. Pueden formar parte entre 2 y 8 clubes o selecciones europeas.

ELIMINATORIA. Competición copera.

PARTIDO HISTÓRICO. Podrás disputar 8 partidos que forman parte de la historia del fútbol. Al principio podrás jugar 4 encuentros de clubes con un equipo predefinido y a partir de un momento concreto. A medida que progreses tendrás acceso al resto.

CLASIFICACIONES DE EQUIPOS NACIONALES. Disputarás la fase previa de la Eurocopa 2000. (Disponible si has obtenido 3 puntos de los 10 de cada prueba del Modo Certificación.)

FINALES DE LOS EQUIPOS NACIONALES. La mismísima Eurocopa 2000. Puedes acceder de forma directa o tras haberte clasificado en la competición anterior. (Necesitarás 3 de 10 puntos.)

COPA TERRITORIAL. Trofeo con las selecciones de varias zonas del mundo. Si ganas en un territorio accedes al siguiente. (Necesitarás 5 de 10 puntos.)

COPA INTERNACIONAL. Podrás ganar el pasado mundial de Francia. (Necesitarás 8 de 10 puntos.)



VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 68%

TOMA NOTA

El primer simulador futbolístico que ha aparecido para esta consola. Correcto y bastante jugable aunque los porteros se tomen demasiado en serio su trabajo.

Suzuki Alstare Extreme Racing

Un día en las carreras



Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Criterion Studios**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Precio: **8.990 ptas**

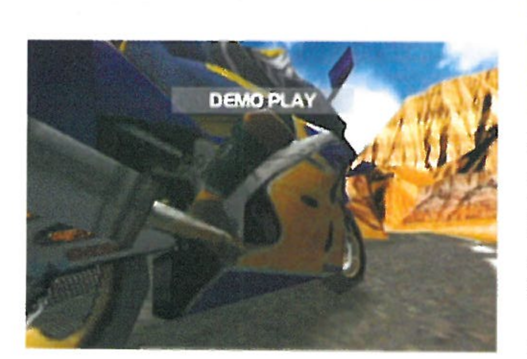
Parece que los chicos de Criterion Studios han decidido apostar fuerte por los juegos de velocidad. Después de TrickStyle (un juego distribuido en España por Acclaim), Ubi Soft nos trae ahora este espectacular arcade de motociclismo que nos permitirá pilotar hasta seis modelos diferentes de la mítica escudería nipona. Aunque es probable que los auténticos moteros echen en falta otras marcas como Honda, Yamaha o Vespa (bueno, esta última puede que no), en este juego sólo encontrarás Suzukis. Cosas de licencias. Si te gusta la variedad puede que consideres esto como un handicap del juego pero seguro que te olvidas de ello cuando comiences a correr la primera carrera: la sensación de velocidad conseguida te sumerge de lleno en la competición.

La Partida Principal se divide en nueve campeonatos en los que irás subiendo de categoría. En los tres primeros representarás a un novato que lucha por conseguir un puesto en el equipo de reserva. Una vez logrado esto, podrás competir en tres campeonatos más. Los tres últimos desafíos los disputarás como miembro en toda regla del equipo Suzuki.

Cada campeonato está formado por un mínimo de tres circuitos de un total de doce localizados en lugares tan variados como un desierto, una montaña nevada o una playa.

La belleza y detalle de estos parajes seguro que te llamará la atención aunque los observes a más de trescientos kilómetros por hora. Pero lo bello puede ser también peligroso y es que algunos circuitos son más sinuosos que el cuerpo de Pamela Anderson. Las caídas son habituales en cualquiera de ellos, aunque no repercuten excesivamente en las posibilidades de victoria. Los competidores no se alejan demasiado y con un poco de oficio es fácil

El punto de vista subjetivo es el más recomendado para los Kamikazes de turno: te obliga a pilotar por intuición dado que no ves llegar las curvas



Las bestias pardas de Suzuki

Comienzas el juego con una GSX-R600 Standard pero a medidas que avances en la partida principal podrás disponer de otros modelos más avanzados. Al ganar el séptimo campeonato lograrás el mejor devora-combustible de la escudería japonesa: la GSX-R Superbike. Lógicamente, las motocicletas aumentan progresivamente en potencia pero su conducción se vuelve más complicada.
En todas las máquinas es posible modificar tres parámetros que influyen directamente en la conducción : potencia, dirección y frenos. Potenciar uno de estos aspectos comporta reducir alguno de los restantes, así que no te pases dándole la máxima potencia a tu moto porque si eso comporta una reducción de la manejabilidad de poco te van a servir los caballos de más.
Suzuki Alstare Extreme Racing también te ofrece la posibilidad de elegir la indumentaria de tu piloto entre tres modelos disponibles.



alcanzarles. Sin embargo, existe algún circuito como Tobacco Road en el que el tiempo está cronometrado y cualquier error es suficiente para que no puedas ni siquiera acabar la carrera. El mejor antídoto para esta terrible experiencia es examinar previamente todos los circuitos en el modo Carrera Única, una opción que te permite conocer mejor sus trazados.

El control de la moto es sencillo: tu máquina responde adecuadamente a las órdenes que le transmites. Con uno de los botones del pad activaremos el combustible turbo, cuyo primer efecto es elevar la rueda delantera de la moto. Ten cuidado cuando utilices esta propulsión: algunos competidores son más peligrosos para tu salud que un especial nochevieja presentado por Jose Luis Moreno y aprovechan ese momento para desequilibrar a tu piloto y estamparlo contra el asfalto.

El juego no ofrece demasiadas variables aparte de la opción de dos jugadores. Sin embargo, quienes completen los nueve campeonatos (y dispongan de la VM para guardar sus avances) tendrán la posibilidad de recorrer los doce circuitos en sentido invertido.

Un aliciente más para convertirte en el mejor piloto del planeta Dreamcast.

Otro detalle destacado de Suzuki Alstare es la posibilidad de escoger en cualquier momento de la carrera una de las cuatro perspectivas disponibles. Sin duda, el punto de vista subjetivo es el más recomendado para los kamikazes de turno: te obliga a pilotar por intuición dado que no ves llegar las curvas.

Nada es perfecto y este juego no es la excepción. La inclusión de tantas curvas no es sólo producto de la mente perversa de los programadores. Pese a las elevadas prestaciones de la Dreamcast, el odiado efecto *pop-up* hace acto de presencia en determinadas ocasiones. El caso más flagrante se produce en una recta del circuito Tobacco Road en el que van apareciendo por arte de magia barata unas construcciones metálicas.

Aunque la limitada variedad de opciones acorta la vida del juego, seguro que Suzuki Alstare Extreme Racing hará las delicias de todo buen aficionado a las motos, siempre que tengan en cuenta que el juego no pretende ser una simulación realista de este mundillo.











VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 75%

TOMA NOTA

El primer juego de motos para la Dreamcast sólo puede ser calificado de una forma: espectacular. Recomendado para todos los emuladores de Crivillé y compañía.

COMPARATIVA

F1 World Grand Prix Monaco GP Racing Simulation 2

Dreamcast ya cuenta en su haber con dos juegos de carreras dedicados a la Fórmula 1. Dream Planet los analiza en paralelo para ti.

F1 World Grand Prix

Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Video System**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Pese a disponer de una auténtica baza ganadora como es la licencia oficial de la FIA, los chicos de VideoSystem no se han dormido en los laureles. Una reproducción fidedigna de los automóviles, una ambientación envolvente y un apartado gráfico irreprochable son los aspectos más destacables de uno de los primeros juegos de Fórmula 1 que ha aparecido para Dreamcast.

Lo primero que llama la atención es una presentación visual notable, con unos gráficos de gran calidad y plagados de detalles. Los circuitos están fielmente reproducidos y la pista refleja las consecuencias del paso continuo de los automóviles. Así, por ejemplo, podrás ver las marcas de neumáticos en el asfalto cuando vuelvas a pasar por un lugar donde hayas derrapado. Incluso los daños que pueden sufrir los bólidos durante las competiciones están reproducidos en el juego.

El apartado sonoro y más concretamente los efectos de sonido están a la altura de las circunstancias: aceleraciones, derrapes y frenazos están reproducidos de forma realista. Un comentarista (habla en inglés aunque los textos aparecen traducidos al castellano) que te informa de las incidencias, un público que jalea apasionadamente cuando pasas a su lado y la amortiguación del sonido cuando circulas por el túnel de Mónaco son buenas muestras de la notable labor realizada en este aspecto.

Desgraciadamente, estos innegables aciertos



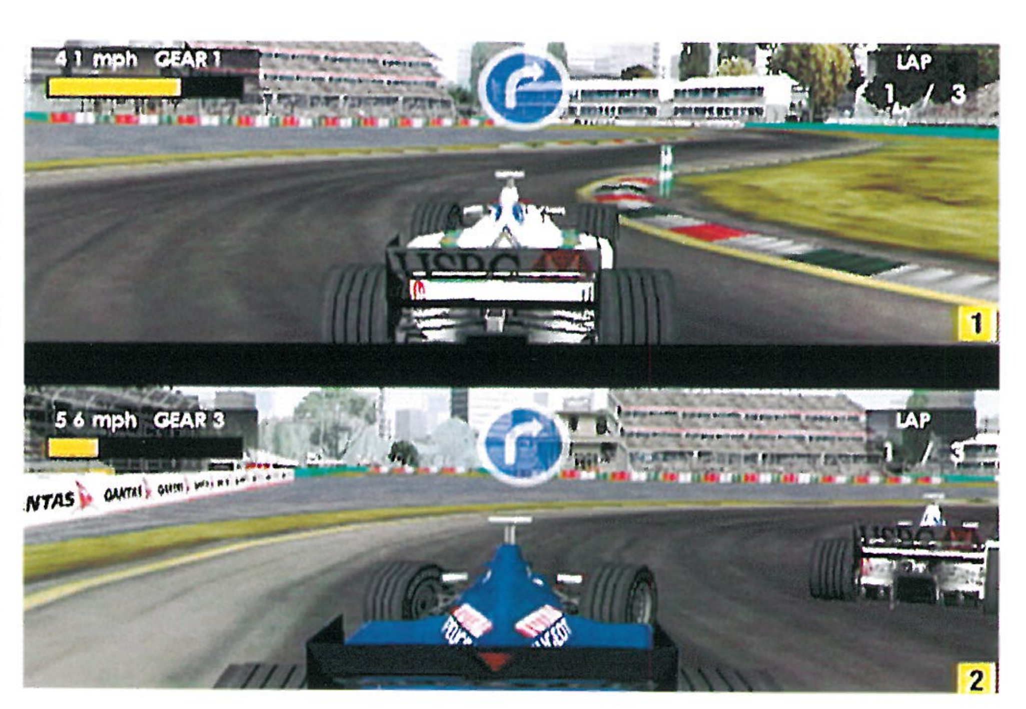
VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 75%

TOMA NOTA

Sus armas: licencia de la FIA y buen acabado. En contra: pobre jugabilidad.



quedan deslucidos por un problema relacionado con la fluidez de las animaciones. Incomprensiblemente, el refresco de imágenes en pantalla parece detenerse cuando nuestro monoplaza alcanza velocidades elevadas.

Estas ralentizaciones producen engañosos efectos visuales que complican en algunas ocasiones el cálculo de distancias. Así por ejemplo, tras superar los 300 Km/h en una prolongada recta, puedes encontrarte empotrado en una valla de seguridad al no haber visto con tiempo suficiente la súbita aparición de una curva. Resulta paradójico que F1 World Grand Prix falle al representar un elemento tan esencial en todo simulador de Fórmula 1 como es la velocidad.

En el apartado de inconvenientes debemos también señalar el difícil control de los diferentes bólidos. La sensibilidad que los monoplazas demuestran a nuestras órdenes sobrepasa los límites exigibles a cualquier buen simulador, aunque un cambio en la configuración de la dirección bastará para que los derrapes dejen de ser habituales compañeros de correrías.

Pese a que estos dos problemas afectan a su jugabilidad, F1WGP se erige en una propuesta tentadora para los amantes de la simulación deportiva. Los cuatro modos de juego, las numerosas posibilidades de configuración mecánica y ambiental, el privilegio de poder asumir el papel de cualquiera de los 22 pilotos de las 11 escuderías oficiales y otros alicientes contribuyen a reflejar de forma fidedigna el circo de la Fórmula 1.







Monaco GP Racing Simulation 2

Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Precio: **8.990 ptas**



VEREDICTO
Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción
Puntuación global 69%

TOMA NOTA
No es un mal juego e, incluso, ofrece más opciones que F1WGP pero no llega al nivel de este último.

Aunque su título indique lo contrario, este simulador no discurre únicamente en el famoso circuito del principado europeo. Dispone de los habituales 16 circuitos que estructuran un campeonato de F1, a los que hay que añadir un par de recorridos extras. Es decir, sobre el papel ofrece prácticamente lo mismo que F1 World Grand Prix, así que una pregunta debe estar asaltando tu mente: ¿cuál de ellos es mejor?

Mónaco GPRS2 perdería a los puntos en un enfrentamiento directo pero eso no quiere decir que sea muy inferior, además, es superior a F1WGP en determinados aspectos.

El abanico de opciones que ofrece es más amplio ya que permite escoger entre las modalidades Arcade, Simulación y Retro. Las dos primeras son bastante similares en cuanto a jugabilidad (muy escasa, por cierto) y se diferencian principalmente en las posibilidades de configuración que ofrecen como simulador.

La modalidad retro resulta, cuanto menos, curiosa ya que podremos conducir automóviles de principios de siglo en un circuito campestre. También hay que resaltar que los tres modos permiten la participación de dos jugadores. Los puntos positivos en este sentido se difuminan instantáneamente cuando compruebas que la calidad gráfica se resiente (y mucho) con la pantalla dividida en dos. Aquí encontrarás un buen ejemplo de lo que se entiende por efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos del escenario), un problema del que, por cierto, tampoco se libra F1WGP.

Entre ambos simuladores también existen semejanzas en la jugabilidad. En Mónaco





GPRS2, el control del coche resulta aún más difícil y sueles pasarte más tiempo parado en la arena que rodando sobre el asfalto.

El monoplaza gira poco, mal y derrapa en cualquier curva mínimamente pronunciada. Se requiere mucha paciencia y constancia para poder acabar una carrera en el modo Arcade ya que el tiempo es escaso y un par de errores son suficientes para no poder llegar al siguiente punto de control.

Uno de los aspectos más destacables es el sonido ya que la música de las pantallas de transición es agradable y los efectos sonoros están perfectamente elegidos y reproducidos. Pero no deja de resultar curioso que un público de aspecto tan acartonado (acércate a algún grupo de aficionados y lo podrás comprobar) llegue a gritar tanto.







FRENTE A FRENTE
F1 World Grand Prix →← Monaco GP Racing Simulation 2

Configuración

▷ Permite la variación de los controles del pad así como la elección del nivel de dificultad, de las condiciones climatológicas y de variables relacionadas con la carrera (regla del 107%, porcentaje de vueltas a realizar, el daño que recibe el coche, etc.). Es posible escoger el tipo de información que aparece en pantalla así como las características mecánicas del monoplaza.

▷ En este aspecto, las posibilidades son ligeramente superiores y están mejor estructuradas en diversos menús.

Modos de juego

▷ Sólo cuatro opciones: Carrera individual, Campeonato, Contrarreloj y dos jugadores.

▷ Existe una mayor variedad: Arcade (Carrera individual, Campeonato estándar o personalizado y Crono), Simulación (Carrera individual, Grand Prix, Campeonato estándar o personalizado y Crono) y Retro. Los tres modos permiten la participación de dos jugadores; sin embargo, los campeonatos sólo se pueden disputar de forma individual.

Dificultad

▷ No está ajustada del todo y cuesta ganar la primera carrera.

▷ Pese a disponer de varios niveles, incluso el más fácil es infernal.

Circuitos

▷ Cuenta con los 16 circuitos que componen el campeonato oficial. Están reproducidos a la perfección, sin errores.

▷ Dispone de 17 circuitos (los 16 oficiales más uno llamado Europa) a los que hay que añadir el que se incluye en el modo retro.

Gráficos

▷ Destacables pese a que no logran transmitir una perfecta sensación de velocidad cuando vas muy rápido.

▷ Un negativo efecto pop-up, sobre todo en el modo de dos jugadores, consigue deslucir unos gráficos notables. También contribuye a ello la visualización de unos aficionados que parecen carteles publicitarios: están inmóviles y planos.

Sonido

▷ La música no es extraordinaria pero cumple adecuadamente su función. Por su parte, los efectos sonoros son realistas y están bien elaborados: se reproducen los ruidos que generan los monoplazas además de la omnipresente voz del locutor y del griterío de los aficionados.

▷ Tanto música como efectos son funcionales y oportunos. No hay diferencias destacables en este apartado entre los dos juegos.

Equipos y pilotos

▷ Al disponer de la licencia oficial de la FIA, podrás utilizar a cualquiera de los 22 corredores (excepto Irvine) que participaron en el campeonato... ¡de 1998!. Así que olvídate de competir con Gené o De la Rosa. Se incluye información biográfica de los pilotos y los equipos también se corresponden con los reales.

▷ Los nombres son ficticios pero cada piloto tiene su alter ego en la vida real. Así, M. Schmitdke sería M. Schumacher mientras que M. Howen representa a M. Hakkinen. Lo mismo ocurre con las escuderías. De todas formas, siempre puedes dedicarte a editar los nombres de corredores y equipos reales.

Ambientación

▷ Muy conseguida gracias a un apartado sonoro plagado de detalles sorprendentes. El juego te sumerge de lleno en el mundo de la F1: hasta las paradas en boxes son espectaculares.

▷ No tendrás la sensación de participar en un verdadero campeonato. Se echan en falta algunos detalles que ayuden a crear la atmósfera propia de este mundillo.

El control de los cohes

▷ El control de los coches (son reproducciones exactas de los automóviles reales con su publicidad correspondiente) es complejo inicialmente pero unas horas de práctica te permitirán aprender a dominarlo. No está de más modificar la dirección para evitar derrapes indeseables.

▷ Los coches son imitaciones de los auténticos. Su control es bastante problemático y desquiciante. Olvídate de tomar curvas a gran velocidad ya que los monoplazas no destacan por su capacidad de giro.

¡Gana uno de los 10 lotes Shadow Man que sorteamos!

Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a la siguiente pregunta:



¿Quién escribió el libro de La Profecía que Mike LeRoi debe recoger en un determinado momento del juego?

A. Raphael **B. Charles D'Expert** **C. Maxim St. James** **D. Jack el Destripador**

Participa con Dream Planet y Acclaim en este concurso y consigue unos de los lotes formados por :



1 juego Shadow Man para Dreamcast
1 CD con la banda sonora del juego
1 colgante del juego y unas gafas de sol Shadow Man

Señala una de las cuatro opciones, rellena este cupón y envíalo a la dirección que te indicamos a continuación. ¡Buena suerte!

Nombre ____ Apellidos ____ Dirección ____

Código Postal ____ Población ____ Teléfono ____

Dream Planet. Concurso Shadow Man. C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

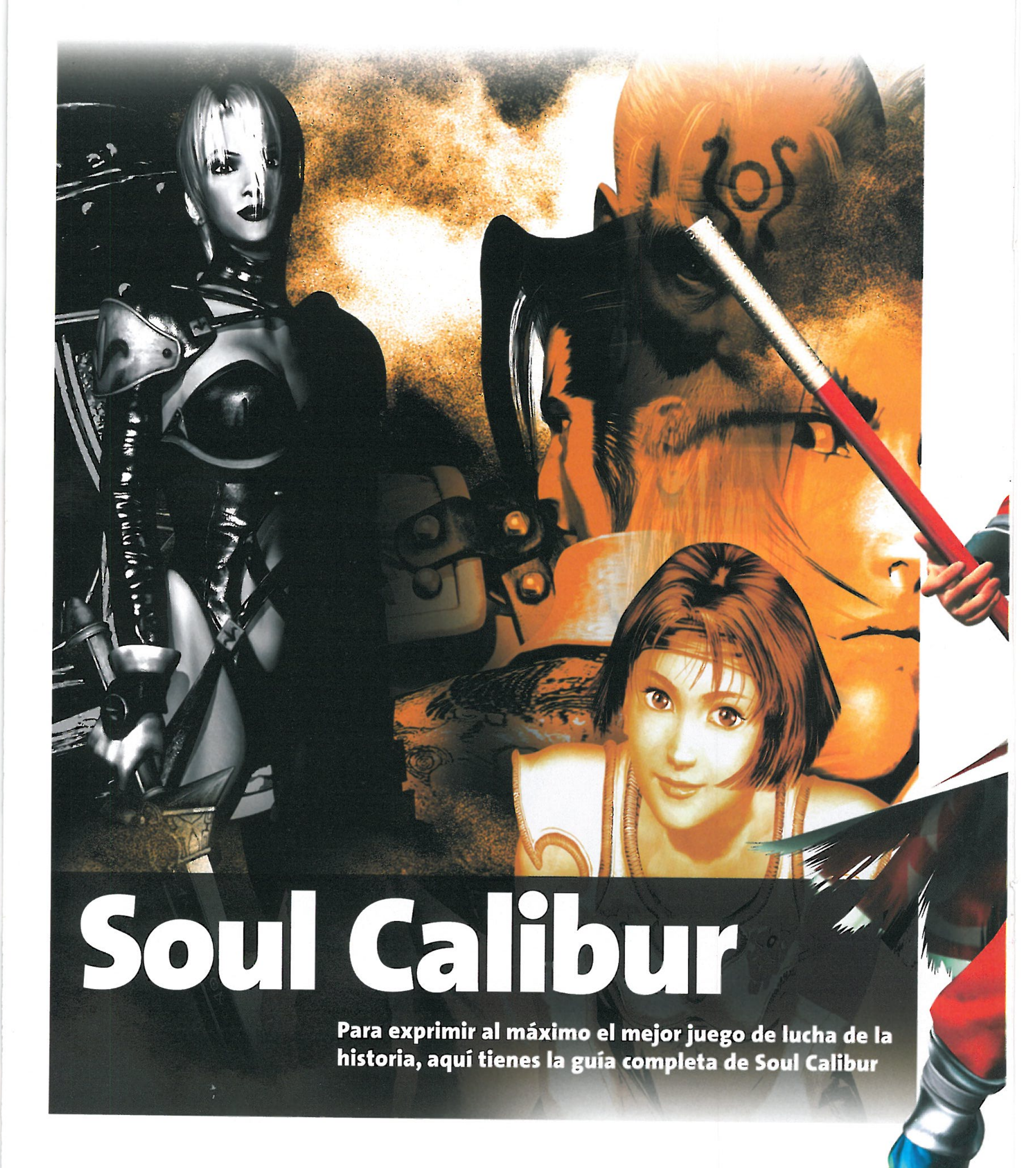
Bases del concurso:
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.

El sorteo se celebrará el dia 1 de Marzo en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 4 de Dream Planet.

BRÚJULA

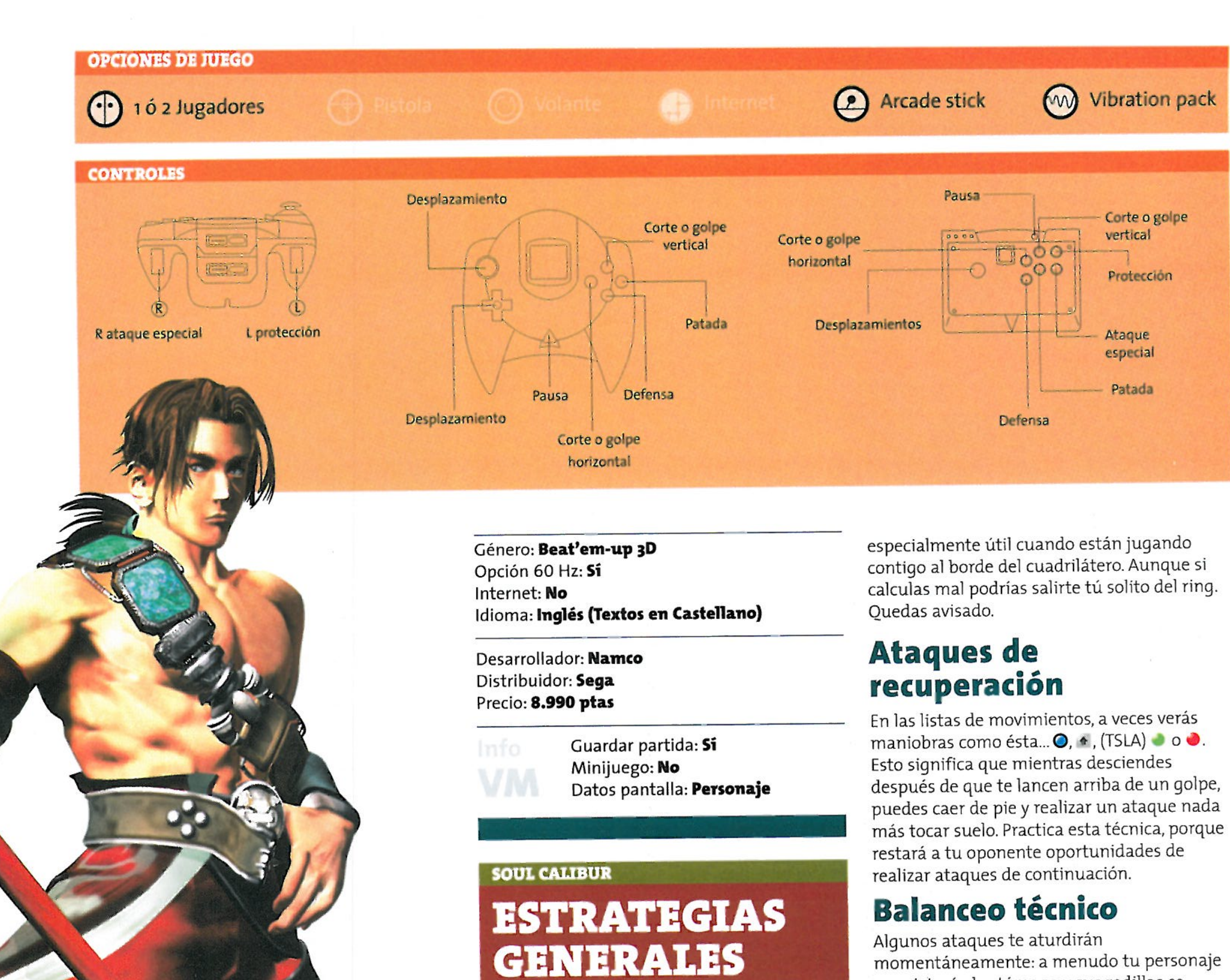
LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS





Soul Calibur

Para exprimir al máximo el mejor juego de lucha de la historia, aquí tienes la guía completa de Soul Calibur



Género: **Beat'em-up 3D**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés (Textos en Castellano)**

Desarrollador: **Namco**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Personaje**

SOUL CALIBUR

ESTRATEGIAS GENERALES

Probablemente estarás deseando probar directamente todas las combinaciones de movimientos de esta guía. Sin embargo, antes de pasar a la acción es conveniente conocer los pormenores del combate.

Control aéreo

Si has jugado anteriormente con títulos de lucha de otras plataformas quizá estés familiarizado con ciertos combos malabares con los que puedes lanzar al aire a tu oponente (o él a ti) y atacarlo continuamente sin permitir que toque el suelo. Esto, huelga decirlo, puede ser una auténtica perrería ya que un jugador avezado puede aniquilar a un contrincante de una forma bochornosa. Por suerte, los chicos de Namco han puesto remedio a esta delicada situación.
Cuando te arrojen al aire, mantén pulsada la cruceta en la dirección en la que deseas caer y hacia ahí irás a parar. Esto puede resultar especialmente útil cuando están jugando contigo al borde del cuadrilátero. Aunque si calculas mal podrías salirte tú solito del ring. Quedas avisado.

Ataques de recuperación

En las listas de movimientos, a veces verás maniobras como ésta... , , (TSLA) o . Esto significa que mientras desciendes después de que te lancen arriba de un golpe, puedes caer de pie y realizar un ataque nada más tocar suelo. Practica esta técnica, porque restará a tu oponente oportunidades de realizar ataques de continuación.

Balanceo técnico

Algunos ataques te aturdirán momentáneamente: a menudo tu personaje se sujetará el estómago y sus rodillas se doblarán. Éste es un estado de extrema vulnerabilidad, ya que tu oponente puede cebarse contigo. ¿Solución? Aguanta y pulsa en cualquier dirección mientras estés atontado: esto te permitirá recobrarte con mayor celeridad.

Evasión de las proyecciones

Todos los personajes del juego cuentan con proyecciones. Éstas no sólo suelen ser extravagantes, sino que hacen puré al rival. Los jugadores curtidos en la serie Tekken de Namco saben que existen formas de escapar a las proyecciones.
El método de Tekken era responder a la vez con tu propia proyección. Sin embargo, a menos que vieras venir el movimiento, era difícil llevarlo a cabo. Eludir las proyecciones en Soul Calibur es algo más sencillo. Si pulsas o mientras te agarra tu oponente, puedes rechazarlo. El botón que debes pulsar depende de la proyección que esté utilizando tu



adversario (+ , o bien +); según los rumores, cada proyección produce su propio sonido particular. Con práctica, cada vez te será más fácil escapar con éxito de las proyecciones.

Desplazamiento en ocho sentidos

El sistema de desplazamiento en ocho sentidos es quizá el aspecto más distintivo de Soul Calibur. A menudo se ha acusado a los juegos de lucha 3D de ser sólo tridimensionales en la representación de los personajes y no en la representación de sus movimientos (la lucha en sí seguía efectuándose en un solo eje). Si bien algunos juegos han flirteado con el hecho de entrar y salir del primer y el segundo plano (Fatal Fury), o han ofrecido fintas a un lado (Tekken), el único estímulo para usar tales movimientos 3D era el de sorprender al rival. En Soul Calibur, no sólo el joystick analógico hace más natural la acción de rodear a tu oponente, sino que existe un ingente número de movimientos disponibles mientras giras en torno a él. Además, ahora hay proyecciones adicionales, aparte de la frontal y la trasera de siempre: tanto el lado derecho como el izquierdo cuentan ya con sus propias proyecciones. A nivel táctico, es beneficioso estar siempre en movimiento y así el juego resulta, además, más fluido e intenso. Tienes que aprender a dominar esta nueva característica.

Deslizamiento entre botones

En las listas de movimientos verás anotaciones sin comas, como por ejemplo: o . Significa que debes deslizar los dedos con rapidez del primer botón al segundo. En algunos casos, esto te permitirá añadir un movimiento extra a tu ataque; en otros, cambiará el ataque por completo. No se trata de una convención común en los juegos de lucha -y al principio cuesta de dominar-, pero abre las puertas a muchas posibilidades de ataque.

Retrasos

Esta función te permite retardar un ataque aguantando un botón, en vez de darle un simple toque. Los botones de las listas de movimientos que están representados por estas circunferencias (,, o) quieren decir que mantengas pulsado el botón para conseguir el efecto de retraso. Pongamos que Cervantes realiza su «Ola del terror» con (,) : así ejecuta un corte rápido. Pero podría optar por efectuar (,), con lo cual se detendría por un instante antes de llevar a cabo el resto de la maniobra. Los retrasos confunden o sorprenden a los rivales y las mayoría de las veces los engañan para que bajen la guardia.

Otra propiedad de la técnica del retraso es que puede potenciar el ataque aplazado y convertirlo en un ataque o proyección imposible de bloquear. Ejemplos de esto son el ataque del «Arroyo silencioso» de Sophitia y los combos con hacha de Astaroth.

Movimientos al levantarse

En las listas de movimientos encontrarás combinaciones como, por ejemplo, (Al levantarse) o (Al levantarse) +. Esto significa que, cuando pasas de estar en cuclillas a estar de pie, si pulsas un botón de ataque o una combinación de







botones al mismo tiempo, efectuarás un ataque ascendente. Todos los personajes disponen de ataques ascendentes y suelen ser lo bastante potentes para alzar o aturdir al contrincante.

Impacto tras la guardia

Esta técnica apareció por primera vez en el juego Soul Blade de PlayStation, el predecesor de Soul Calibur. Sirve para rechazar la acometida del adversario y concederte después la prioridad en el ataque durante un breve instante. La maniobra se realiza así: ◄, ● (superior) o ◄, ● (inferior). Da un toque hacia delante y pulsa a la vez el botón de guardia para que coincida con los ataques de tu enemigo. Su rendimiento es mejor contra ataques rápidos.

Cuando la ejecutes correctamente, habrá un chispazo verde y tu oponente quedará atontado y expuesto a una ofensiva por espacio de un momento. Lo complicado aquí es calcular el instante adecuado: a menudo efectúas el movimiento demasiado pronto y revelas tu plan, o bien demasiado tarde y bajas la guardia, encajando así todo el impacto del golpe.

Aunque perfeccionar esta técnica puede ser laborioso, las ventajas de poder tornar los ataques de tus rivales en su contra bien valen el esfuerzo.

Algunos personajes tienen esta técnica entrelazada con sus movimientos, de forma que si los atacan durante uno de dichos movimientos, lanzan un contraataque de inmediato. Sirvan de ejemplo el «Monumento» de Kilik y la «Falsa Purificación» de Mitsurugi.

Finta

La alternativa a repeler un golpe es esquivarlo. La maniobra se efectúa así: ◄, ● o ◄+●. Una vez más, el determinar el instante adecuado para llevarlo a cabo es chungo y resulta de mayor utilidad contra ataques lentos y pesados. Habrá un brillo verde y tu rival se echará hacia delante, dejando el costado desprotegido. En esta situación, te será fácil realizar una proyección lateral.

Despojo del arma

¿Alguna vez has querido apartar el arma de tu oponente y entrar luego a matar? Si es así, más vale que busques ayuda profesional. En el contexto de este juego, no obstante, es una táctica interesante. Hay personajes, como Mitsurugi y Kilik, que tienden a dejar sus armas extendidas en sus posturas normales. Si golpeas el arma de tu contendiente con un ataque horizontal, la quitarás de en medio y podrás asestarle al rival un golpe directo. Los jugadores más atrevidos pueden probar a ir a por el arma del contrincante mientras éste o ésta ataca. Si bien es posible, no resulta nada fácil.

Anulación de la guardia

Una técnica genial para quien disfrute tomando el pelo a los rivales. En la mayoría de movimientos, si pulsas ● durante su ejecución, los cancelarás. La fama de esta práctica se debe a su uso en muchas de las maniobras no bloqueables, pero funciona con casi todos los movimientos que parten de una postura erguida.

Carga del alma y carga del espíritu

Existe una técnica para potenciar a tu personaje llamada «Carga del Alma» (Soul Charge). Para ejecutarla, pulsa: ●+●+●. Si sueltas los botones antes de finalizar la carga, lo que harás será cargar el «Espíritu» (Spirit Charge): considéralo la mitad de una «Carga del Alma».

Por otra parte, a media «Carga del Alma» puedes darle un toque al botón de guardia ● para cancelarla, y pasar directamente a la «Carga del Espíritu».

Mientras estás cargando, eres vulnerable a un ataque, así que elige con tino el momento mas adecuado.

Tras realizar una «Carga del Alma», emitirás un brillo verde y todos tus ataques harán las veces de contraataque, con lo cual podrás tomar la ofensiva y emplear ataques que causen más daño que los contraataques. Un ejemplo de esto sería la «Llamarada Cañón» de Cervantes: la segunda parte del ataque sólo se dará en un contraataque.

La «Carga del Espíritu», que es la versión menor, hace que emitas destellos en amarillo y, en este estado, ciertos movimientos se potencian o pasan a ser no bloqueables.

Aunque al principio todo esto pueda parecer desalentador, con práctica y experiencia quedará claro.



SOUL CALIBUR

SECRETOS

Uno de los aspectos que incrementan el interés de Soul Calibur es el gran número de secretos, elementos ocultos y extras incluidos en el juego. Prepárate porque el equipo de Dream Planet los ha desvelado y los publica en esta guía para tu uso y disfrute.

Secretos de la galería de imágenes

Secretos de la galería de imágenes.
Esto es una lista de todas las imágenes de la galería de arte y de lo que obtienes al comprarlas. Están numeradas como corresponde. ¡Compra el número para llevarte el premio!

Nuevas clases de tarjetas artísticas

002, 006, 014, 018, 045, 055, 090, 103, 126, 149, 159, 203, 217; 266-294: Arte gratis, 295-322: Arte gratis.

Nuevas misiones

- **003** Ruinas de la ruta de la seda 1
- **005** Puerto de las almas 1
- **010** Laberinto de los muertos 1
- **021** Ruinas de la ruta de la seda 2
- **026** Santuario de Eurídice 1
- **027** Santuario de Palgaea 1
- **034** Jardín del emperador 1
- **037** Mina del dinero 1
- **040** Castillo de Takamatsu 1
- **056** Templo de Hoko 1
- **060** Fortaleza de Adriano 1
- **065** Ciudad del agua 1
- **081** Castillo de Ostburg 1
- **082** Mansión de Valentine 1
- **084** Laberinto de agua 1
- **093** Puerto de las almas 1
- **101** Ruinas de la ruta de la seda 3
- **106** Laberinto de los muertos 2
- **116** Santuario de Eurídice 2
- **117** Santuario de Palgaea 2
- **122** Santuario de Kunpaetku 2
- **132** Castillo de Takamatsu 2
- **134** Mina del dinero 2
- **143** Jardín del emperador 2
- **148** El Coliseo 2
- **169** Templo de Hoko 2
- **178** Mansión de Valentine 2
- **180** Fortaleza de Adriano 2
- **182** Ciudad del agua 2
- **188** Laberinto de agua 2
- **199** Zona de pruebas 2
- **215** Castillo de Ostburg 2

Nuevas características

- **015** Perfiles de los personajes
- **039** Traje de Xianghua
- **054** Sala de exhibición (Modo Museo)
- **058** Traje de Sophitia
- **070** Traje de Maxi
- **094** Traje de Voldo
- **137** Sala de exhibición: Taki
- **155** Sala de exhibición: Voldo
- **167** Modo Supervivencia extra
- **177** Sala de exhibición: Sophitia
- **179** Opening Direction
- **183** Sala de exhibición: Nightmare
- **189** Sala de exhibición: Astaroth
- **198** Sala de exhibición: Hwang
- **207** Sala de exhibición: Yoshimitsu
- **224** Selección de arma: Pulsa L
- **225** Sala de exhibición: Lizardman
- **229** Sala de exhibición: Siegfried
- **230** Sala de exhibición: Maxi con 2 armas
- **233** Sala de exhibición: Rock
- **239** Sala de exhibición: Seung Mina
- **251** Sala de exhibición: Cervantes
- **256** Sala de exhibición: Edge Master
- **265** Modo Figurín de Metal: Pulsa R

Nuevos escenarios

- **019** El Coliseo
- **031** Santuario de Kunpateau
- **032** Castillo de Takamatsu (en invierno)
- **068** Zona de pruebas (en el crepúsculo)
- **079** Laberinto de los muertos
- **083** Jardín del emperador (en otoño)
- **104** Santuario de Kunpaetku
- **123** Ruinas de la ruta de la seda (de noche)
- **130** Caos

NOTA: Las demás son sólo imágenes (hay 338 en total). Debes conseguir las 338 para acceder a otros extras. ¡No todos vienen a la Galería por amor al arte!

Pantalla de título dorada

Tras obtener las 338 imágenes de la galería de arte, aparece una nueva pantalla de título en blanco y negro. Completa todas las misiones de Misión de Batalla y adquirirá un tinte dorado.

Nueva pantalla de título

Completa el juego con Inferno para conseguir una nueva pantalla de título.

Jugar como Cervantes

Vuelve el jefe de Soul Edge, pero esta vez como un contendiente más. Ya no se encuentra bajo la influencia de las espadas demoníacas y sólo anhela recuperarlas. Para jugar como Cervantes, completa el modo Arcade con todos los personajes, incluyendo a los nuevos que sean accesibles. Hecho esto, Cervantes quedará a tu disposición.

Jugar como Edge Master

Verás a Edge Master por primera vez en el modo Misión. Para que sea un personaje controlable, debes completar el juego con todos los demás personajes (incluido Cervantes). El Edge Master imita a los demás personajes de forma aleatoria, cambiando de armas en cada asalto. También cuenta con su propia versión de las armas de todos, aunque

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Antes de empezar...

Para hacer más fácil esta guía te indicamos los botones que debes pulsar para realizar las distintas combinaciones. Para confeccionar esta guía hemos tomado como base la configuración de los botones que el juego presenta por defecto. Si juegas con una configuración distinta, al pulsar los botones indicados en la guía no obtendrás las combinaciones previstas.







en poco tiempo podrás distinguir de quién se trata. El Edge Master posee asimismo movimientos exclusivos. Si suplanta a Kilik o a Seung Mina, dispone del siguiente movimiento especial...

En carrera: o , , ,

Jugar como Inferno

Para poder controlar a Inferno, primero debes acceder al resto de personajes, fases y bonificaciones. Selecciona a Xianghua y su tercer traje. Inicia una partida y completa el juego con ella. Entonces Inferno quedará disponible.
Al igual que el Edge Master, Inferno imita a otros personajes y alterna los movimientos en cada asalto. Sin embargo, cuenta con algunos movimientos exclusivos, aunque la disponibilidad de éstos depende del personaje al que esté suplantando...



Los movimientos de Inferno se añadirán a los existentes, así que busca con detenimiento.

Misión secreta en el dojo

Primero completa todas las misiones, incluidas las extra (éstas aparecen tras terminar las dos fases de Caos). En la pantalla de selección de misión, ve a la parte más al este del mapa. Sitúa el cursor en la zona de Corea. Cuando pases por encima de la misión secreta, oirás el zumbido que oyes cuando pasas por encima de cualquier otra misión; cuando te pones sobre el lugar no puedes verlo.
En este lugar hay cinco misiones. Cada fase tiene una combinación aleatoria de condiciones de las misiones anteriores.

Misión secreta del pantano

Primero completa todas las misiones, incluidas las extra (éstas aparecen tras terminar las dos fases de Caos). En la pantalla de selección de misión, ve a la parte más al oeste del mapa. Sitúa el cursor en medio de la zona superior derecha de la pantalla (en algún lugar cerca de Polonia). Cuando pases por encima de la misión secreta, oirás el zumbido que oyes cuando pasas por encima de cualquier otra misión; cuando te pones sobre el lugar no puedes verlo. En este lugar hay dos misiones. Cada fase tiene una combinación aleatoria de condiciones de las misiones anteriores.

SIMBOLOGÍA

Estos son los símbolos utilizados en esta guía. Todos los movimientos de la guía dan por supuesto que tu personaje está a la izquierda de su oponente. Invierte las instrucciones de la cruceta si te encuentras a la derecha.

Posiciones de la cruceta

- Pulsa arriba en dirección opuesta
- Pulsa arriba
- Pulsa arriba en dirección adelante
- Pulsa en dirección opuesta
- Pulsa en dirección adelante
- Pulsa abajo en dirección opuesta
- Pulsa abajo
- Pulsa abajo en dirección adelante
- Posición neutral
- Aguanta arriba en dirección opuesta
- Aguanta arriba
- Aguanta arriba en dirección adelante
- Aguanta en dirección opuesta
- Aguanta en dirección adelante
- Aguanta abajo en dirección opuesta
- Aguanta abajo
- Aguanta abajo en dirección adelante

Convenciones de los botones

- Pulsa el botón A
- Aguanta el botón A
- Pulsa el botón B
- Aguanta el botón B
- Pulsa el botón de patada
- Aguanta el botón de patada
- Pulsa el botón de guardia
- Aguanta el botón de guardia

Posiciones de partida para el ataque

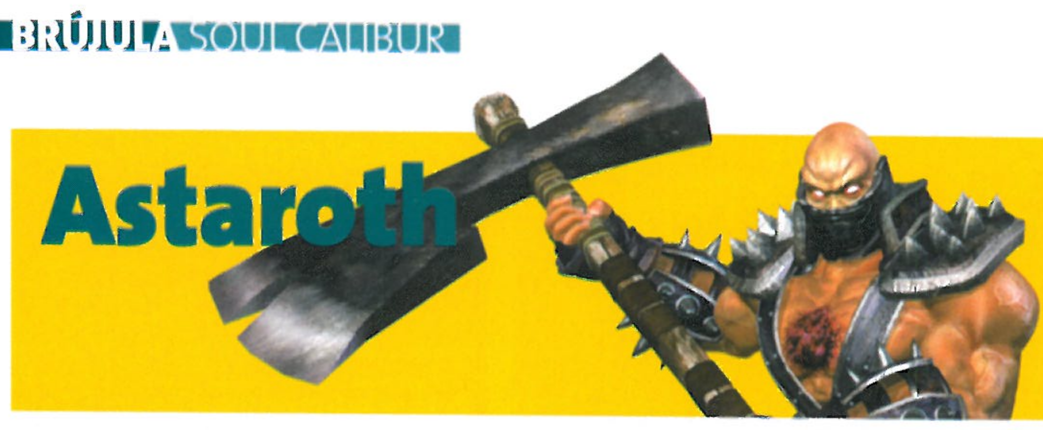
Con el rival dándote la espalda (RDE)
Completamente agachado (CA)
Al levantarse
Al tocar suelo tras ser lanzado por los aires (TSLA)
Dándole la espalda al rival (DER)
Tendido en el suelo
A corta distancia frente al rival (CDF)
A corta distancia a la izquierda del rival (CDI)
A corta distancia a la derecha del rival (CDD)
A corta distancia detrás del rival (CDP)
En el aire
Rival completamente agachado (RCA)
Rival en el aire
Rival tendido en el suelo

Más información

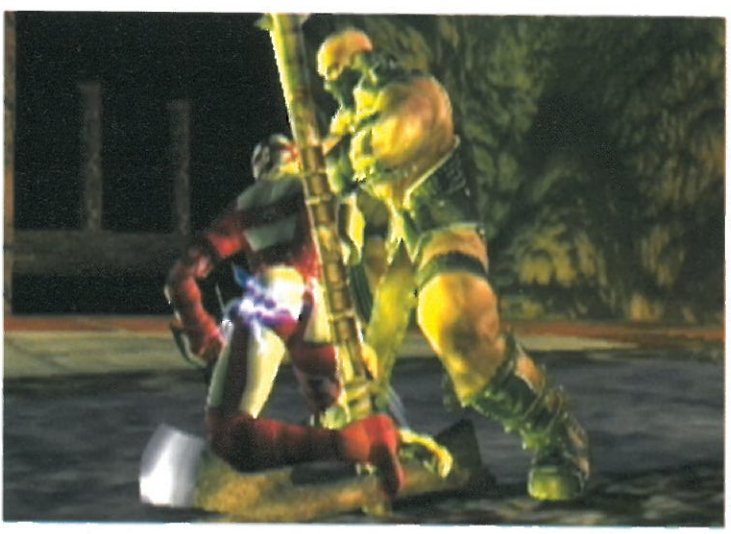
[Alter] Combinación alternativa de un mismo movimiento
o Significa que puedes pulsar indiferentemente uno u otro botón.
Significa que debes pulsar seguido de inmediato por (observa la falta de una coma)
+ Pulsa e a la vez

(Aquí y representan, a modo de ejemplo, a los cuatro botones de acción).

Astaroth



Arma: **Hacha gigante**
Nombre del arma: **Klsdc Py Gyst**
Estilo: **Glkks** Edad: **3**
Fecha de nacimiento: **3 de septiembre**
Familia: **Ninguna**
Lugar de nacimiento: **Desconocido**
Altura: **1,95** Peso: **95 kg**
Grupo sanguíneo: **Ninguno**





Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES	
Aniquilación	
Destrucción	
Tiro al asa	
Tiro al asa y hacha volcánica	
Amago de púa tornado	
Púa tornado	
Circulo vicioso	
Corte infernal	
Disco	
Control infernal	
Mutilación infernal	
Marea de Poseidón	
Corte infernal con salto	(En el aire), (TSLA)
Decapitador	
Hacha espiral invertida	(Al levantarse)
Domador de osos	
Domador de osos alternativo	
Gran mutilación	
Mutilación lateral	
Mango de hacha	
Cañón lateral	
Choque de hacha	
Hacha volcánica	
Infierno	
Tumba	
Colmillo de oso	
Creación de cañones	
Mutilación en caida	(En el aire) , (TSLA)
Mutilación con salto	
Ascensión infernal	(Al levantarse)
Coz de toro	
Rodillazo infernal	
Embestida de toro	[Alter] (CA)
Domador de la oscuridad	
Patada de toro baja	
Barrido infernal	
Patada de control	
Patada de control baja	
Patada de control de base	(En el aire) , (TSLA)
Patada de inmersión	
Ciclón ascendente	(Al levantarse)
Hacha titánica	
Swing titánico a la derecha	
Maremoto	
Aplasta-guardia	
Sablazo	
Cañón inferior	
Luna demente	
Mutilación lateral	(DER)
DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS	
Finta con púa tornado	
Púa tornado	
Penacho de Poseidón	
Disco	
Mutilación infernal	
Choque de hacha	
Hacha volcánica	
Cañón infernal	
Creación de cañones	
Deslizamiento	
Embestida de toro	
Pisotón infernal	
Pata de control baja	
Swing titánico a la derecha	
Swing titánico a la izquierda	
PROYECCIONES	
Remolino	(CDF)
Coloso	(CDF)
Bomba titánica	(CDF)
Vuelo de los pérfidos	(CDF)
Ira de los malditos	(Rival en el aire)
Gota de lava	(RCA)
Entierro	(Rival tendido)
	[Alter] (Rival tendido)
Derribo a golpes	(CDI) cualquier proyección
Alas silenciosas	(CDD) cualquier proyección
Potro de tortura	(CDP) cualquier proyección



Cervantes

Título: **El pirata inmortal** Arma: **Espada larga y pistola**
Nombre de las armas: **Achron y Nirvana**
Estilo: **Recuerdos de Soul Edge** Edad: **Se paró a los 48**
Fecha de nacimiento: **1 de enero** Familia: **Padres fallecidos; mató a toda su tripulación, pero no lo recuerda.** Lugar de nacimiento: **Valencia** Altura: **1,55**
Peso: **80 kg.** Grupo sanguíneo: **Ninguno**

Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Mamporro del alma	
Swing del alma	
Quilla	
Ola despiadada	[Alter]
Estocada despiadada	[Alter]
Aguja despiadada	
[Alter]	(se puede retrasar)
Ola rezagada	
Ola de tijera	
Ola del terror	[Alter] (para retrasarla)
Grúa del terror	
	[Alter] (para retrasarlo)
Ola de Bridgette	
Tajo de Bridgette	
Tajo tornado	
Grúa a toda vela	(Al levantarse)
Anclaje a toda vela	(Al levantarse)
Pleamar a toda vela	(Al levantarse)
Cruz de los piratas	
Grúa de tijera	
Presión del terror	
Presión del Kraken	
Borrador de galeones	
Ola borradora	
Borrador de la armada	
Corte del viento	
Corte del vendaval	
Cruz sesgada	
Killer X	
Maldición eterna	(para cancelar)
Grúa sangrienta	
Mutilador de tibias cruzadas	
Cuarteador de tibias cruzadas	
Circular del Iceberg	o
Oruga Killer X	
Holandés volador	(CA)
Presión a popa	(RDE)
Argucia del pirata	
Torbellino del ancla	[Alter] (Al levantarse)
Tormenta de cuchilla	
Tormenta de granizo	(se puede retrasar)
Tormenta salvaje	
Tormenta sangrienta	
Llamarada tormenta	
Generador de tormentas	
Cuchillazo a la vela	
Nautilus	
Estocadas de hiel	
Grúa bala de cañón	
Llamarada cañón	
Ancla puntiaguda	
Tormenta asesina	
Empuñadura sangrienta	
Rompedor de proa	
Devastador	(Al levantarse)
Ola sorpresa	
Tormenta de granizo rápida	
Tormenta salvaje rápida	
Tormenta sangrienta rápida	
Llamarada tormenta rápida	
Táctica del pirata	
Cruz del colmillo	
Gran anclaje	
Pleamar	
Pillaje nocturno	
Pillaje despiadado	
Llamarada de la sombra	(para cancelar)
Patada ancla	
Patada ancla racheada	
Patada ancla a la rodilla	
Patada rasca-cabezas	
Patada ancla media	
Patada ancla de proa	
Patada ancla aislada	
Patada ancla con giro	
Patada ancla empinada	
Hunde-galeones	
Patada ancla reanimadora	(Al levantarse)
Patada cruje-cabezas	[Alter]
	[Alter]
Talonazo ancla de proa	

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Ola rezagada	
Ola deshonesta	o
Ola farfulladora	o
Torpedo farfullador	o
Presión farfulladora	o
Tajo tornado	o o
Molino de viento	o o
Oruga Killer X	o
Carga del terror	o
Mutilador de tibias cruzadas	
Cuarteador de tibias cruzadas	
Estocadas de hiel	
Grúa cañonazo	o
Llamarada cañón	o
Aguja lateral del atracadero	
Aguja de estribor	
Tormenta amotinada	o
Rompedor de proa	
Deslizamiento	
Patada rasca-cabezas	o
Patada ancla de estribor	
Patada ancla lateral del puerto	
Pata ancla remolino	o
Hunde-galeones	
Argucia del pirata	Cualquier botón dirección
Táctica del pirata	Cualquier botón dirección

POSICIÓN ESPECIAL

Carga del terror	(para cancelar)
Durante la carga del terror	
Sprint del terror	
Corte del terror	(para cancelar)
Mago sádico	
Mago archisádico	
Geo Da Ray	
Barrido sádico	

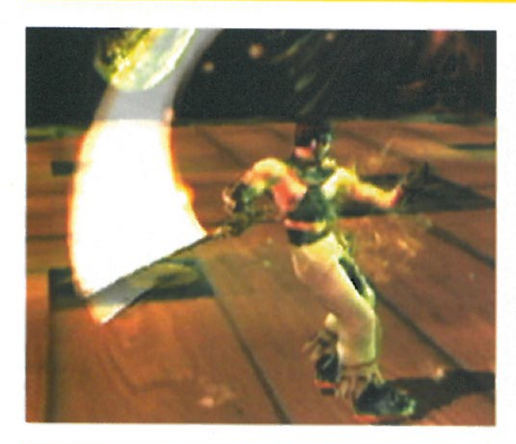
PROYECCIONES

Cruz sádica	
Cuarteador cañón	
Mascarón de proa	(CDI), cualquier proyección
Grúa del pabellón negro	(CDD), cualquier proyección
Inundación	(CDP), cualquier proyección
Generador de tormentas	
Estocadas de hiel	

Hwang



Arma: **Espada china** Nombre del arma: **Trueno azul**
Estilo: **Espada larga de Hwang**
Edad: **28** Fecha de nacimiento: **8 de agosto**
Familia: **Padres fallecidos. Maestro Seung Han Myong**
Lugar de nacimiento: **Chi-Ri San, dinastía Lee de Corea**
Altura: **1,74** Peso: **62 kg.** Grupo sanguíneo: **AB**





Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES	
Llamas garra	
Hoja de ida y vuelta	
Cuchillada crepuscular	
Baile crepuscular rápido	
Corte ardiente	
Quebrador del vacío	
Divisor de tormentas	
Corta-piernas	
Quebrador dimensional	
Ataque interior de tracción	
Ataque interior de sacudida	
Corte barredor	(En el aire) , (TSLA)
Divisor del viento	
Picotazo de cuervo en caída	(Al levantarse)
Llamas divisoras	
Tormenta de granizo	
Llamas forzadas	
Corte embestidor	
Amago de corte embestidor	
Cielo rojo	
Mutilación ardiente forzada	
Mutilación rota	
Corte del vacío inicial	
Tajo quebrador interior	
Corte quebrador interior	
Cielos perforados	
Vacío de la nube	(En el aire) , (TSLA)
Vacío hiriente	
Vacío de la nube	(Al levantarse)
Falso embate en clavado	(Al levantarse)
Cruz radiante	(CA)
Falsa cruz radiante	(CA)
Coz de toro	
Sauce en caída	
Picotazo de flamenco	
Patadas circulares del cielo	
Picotazo de halcón	
Patada quiebra-montañas	
Patada alud	
Patada acuática interior	
Círculo del baile crepuscular	
Círculo crepuscular rápido	
Patada del templo	
Patada líquida	
Barrido de pierna oculta	(En el aire) , (TSLA)
Patada estelar	
Patada del pino	(Al levantarse)
Cielo doble	+
Ataque de la doble ilusión	, +
Embate quiebra-colinas	, , +
Cortador definitivo del vacío	, +
Divisor doble del vacío	, +
Vacío volador	(Al levantarse) +
Patada de la hoja danzante	+
Patada aplastante doble	, + ,
Tormenta de nieve	, +
División forzada	, +
Talonazo aplastante	, +
Tajo del sauce	, +
Embate ardiente de Hwang	, +
Tormenta con niebla	, , +

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS	
Quebrador del vacío	
Entraña de sauce	o ,
Hoja del sauce	o ,
Tajo enterrador	o ,
Sacudida interior	
Cielo rojo	
Baile del trueno	o ,
Vuelco del sauce	o ,
Cielo perforado	o o ,
Deslizamiento	
Patada acuática interior	o ,
Círculo del baile crepuscular	o ,
Círculo crepuscular rápido	o ,
Patada molinete	o ,
Patada de la garra gancho	o ,
Patada líquida	
Embate quiebra-colinas	, +
Tormenta de nieve	, +
Tormenta de viento	o o o o o , +
Tormenta con niebla	, +

PROYECCIONES	
Patada del halcón en picado	(CDF) +
Patada ametralladora	(CDF) +
Castigo con la Blue Thunder	(CDI) cualquier proyección
División de la llama feroz	(CDD) cualquier proyección
Exterminador	(CDP) cualquier proyección

Ivy



Arma: **Espada serpiente**
Nombre del arma: **Espada de hiedra**
Estilo: **Enlace inconexo** Edad: **28**
Fecha de nacimiento: **10 de diciembre**
Familia: **Padres fallecidos**
Lugar de nacimiento: **Londres, Inglaterra**
Altura: **1,83** Peso: **58 kg.** Grupo sanguíneo: **AB**



Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Movimiento	Comando
Cuervo hiriente	
Pico de cuervo	
Cabezazo del cuervo	
Huevo de cuervo	
Locura atravesada	
Marca maldita	
Tajo amenazante	
Gorrión cantarín	(En el aire) (TSLA)
Mandoble alado	
Amenaza	(Al levantarse)
Ventarrón inmortal	
Viento inmortal	
Arco del escudero	
Embate de la hiedra	
Flagelo de la hiedra	
Lametón de la hiedra	
Hiedra hiriente	o
Alieno de serpiente	
Cielos malditos	
Marca de la maldición	
Hiedra venenosa	
Dentellada de hiedra	
Castigo en espiral	
Lado oscuro	
Azote ponzoñoso	
Azote del miedo	
Gorrión en descenso	(En el aire) (TSLA)
Llama del miedo	
Insolente	(Al levantarse)
Mascarada de la hiedra	(CA)
Orgullo	(CA)
Rodillazo del cuervo	
Quiebra-mentes	
Patada sucia	
Silueta seductora	
Gorrión malvado	
Cazador de cuervos	
Cuervo en picado	
Gorrión nocturno	(En el aire) (TSLA)
Zueco del vagabundo	
Cruz ascendente	(Al levantarse)
Cruz con clavos	(CA)
Vendaval congelante	
Luz de la demencia	
Ojo de la locura	
Dominio	
Mordedura de cuchilla	
Crucifixión	
Susurro de Dios	
Lazo demente	(Al levantarse)
Mascarada de locura	(CA)
Rueda arcaica	
Cazadora real	
Veneno de serpiente	
Abrazo lujurioso	
Vacío del miedo de lejos	
Vacío del miedo	
Vacío del miedo de cerca	
Explosión de talón	
Exilio	
Manicomio	(Al levantarse)
Cambio de castigo	o

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Movimiento	Comando
Huevo de cuervo	
Latigazo del lobo	o
Luz de la demencia	o
Rueda arcaica	o
Garra de cuervo	
Aliento de serpiente	
Hiedra venenosa	o
Locura sofocante	o
Lado oscuro	
Deslizamiento	
Gorrión malvado	o
Cazadora real	o
Zueco del vagabundo	o
Cuervo en picado	
Luz de la demencia	
Crucifixión	
Abrazo lujurioso	
Exilio	

PROYECCIONES

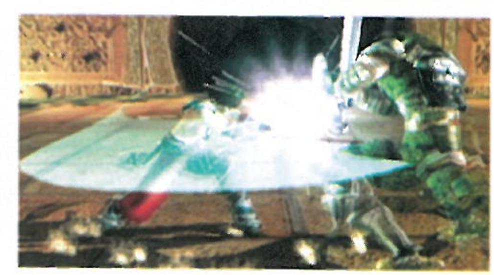
Movimiento	Comando
Dominación primitiva	(CDF)
Proyección de dominio	(CDF)
Sufrimiento invocado	(CDF)
Cazadora de guía	(CDI) cualquier proyección
Cuna del ocaso	(CDD) cualquier proyección
Dulce dominación	(CDP) cualquier proyección

Kilik



Arma: **Vara**
Nombre del arma: **Kali-Yuga (Vara), Dvapara-Yuga (Espejo)**
Estilo: **Arte secreto o vara de estilo Ling-Sheung Su**
Edad: **19** Fecha de nacimiento: **9 de febrero**
Familia: **Desconocida**
Lugar de nacimiento: **Desconocido**
Altura: **1,71** Peso: **63 kg.**
Grupo sanguineo: **A**







Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Combo de asalto con bo	, ,
Amago de asalto con bo	, , o
Fénix doble	,
Amago de fénix	
Fénix furioso	, , ,
Bo atravesado	, ,
Ling Su hacia delante	, ,
Paz interior	,
Tajo inferior con el bo	,
Evasión con el bo	,
Marea atravesada	, , ,
Partidor de olas rápido	(En el aire) , (TSLA)
Divisor del cielo	+
Corte Ling Sheng	(Al levantarse)
Catarata súbita	,
Patada espejismo Sheng	
Embate con el bo	,
Finta inferior con el bo	, ,
Bo pesado	, ,
Doble bo superior	, ,
Catarata	,
Bo hacia delante	,
Embate del fénix	,
Embate del arroyo	, ,
Sol de medianoche	, ,
Matanza del cuervo	(En el aire) , (TSLA)
Caída Yang	,
Yin y Yang	, , ,
Corte Ling Sheng	(Al levantarse)
Embate del río	(CA) ,
Puente	(CDI)
Patada Sheng frontal	
Patada Sheng de la ilusión	
Patada Sheng con embate	,
Combo de patada con embate	,
Fénix ascendente	, , , ,
Patada Sheng lateral	,
Patada baja Sheng Su	,
Barrido Ling Sheng Su	,
Patada mordedora	,
Cielo mordedor	,
Patada nube	, ,
Barrido Ling Sheng Su	(En el aire) , (TSLA)
Patada con salto Lian Hua	,
Patada con brinco del fénix	(Al levantarse) ,
Embate con retirada	,
Rugido del fénix	+
Fénix mordedor	, +
Llama del fénix	, +
Llama del fénix y matanza del cuervo	, +, ,
Bo tramposo	, +
Porrazo inferior con el bo	, +
Bo sucio	, +
Piedras machacantes	(CA) +
Monumento del cielo	(Tendido en el suelo) +
Cruz del fénix	+
Porrazo con el bo	, +
Garra de fénix	, +
Divisor de olas	, +
Cola de fénix	, +
Llama ascendente	(Tendido en el suelo) +
Finta de bo superior	+
Ascensión Yin	, +
Fénix juguetón	, +
Finta de bo inferior	, +

POSICIÓN ESPECIAL

Monumento	, ,

Durante Monumento

Paz interior	
Bo hacia delante	
Guadaña	
Monumento del cielo	+
Divisor de olas	+
Finta de bo superior	+
Falsa estatua	o

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Bo atravesado	+
Divisor del vendaval	o , ,
Cortador del viento	o , ,
Escultor de montañas	o , ,
Rodaja Ling Sheng	o ,
Marea cruzada	, ,
Bo pesado	o o ,
Matanza del cuervo	o ,
Embate del fénix	o ,
Embate del arroyo	,
Fénix ascendente	o , , ,
Rompedor de montañas	o ,
Patada Sheng Heh	o o ,
Ascensión Yin	o o , +
Finta de bo superior	o , +

PROYECCIONES

Monumento del cielo	(CDF) +
Brisa ligera	(CDF) +
Tristeza segadora	(CDI) + o +
Vendaval de verano	(CDD) + o +
Zarpa de fénix	(CDP) + o +

Lizardman



Armas: **Espada corta y escudo pequeño**
Nombre de las armas: **Xi y Caza**
Estilo: **Desconocido** Edad: **3**
Fecha de nacimiento: **Desconocida**
Familia: **Desconocida.**
Lugar de nacimiento: **Desconocido**
Altura: **1,83** Peso: **86 kg.**
Grupo sanguíneo: **Desconocido**





Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Movimiento	Comando
Filo contenido	
Patada cortante baja	
Golpe al asa	
Forja de arena estilo Meze	
Forja de arena	
Filo lateral bajo	
Corriente arenosa Twolnu	
Recolecta estilo Twolnu	
Estrella vespertina Twolnu	
Hoja recolectora Twolnu	
Espejismo trampa	
Templanza de agallas Kamira	
De estilo Kamira a templanza de agallas	[Alter]
Filo lateral de subida	(Al levantarse)
Incisión bajo la base	(En el aire) (TSLA)
Filo giratorio del saltamontes	
Carga estilo Twolnu	
Carga con finta Twolnu	
Ataque de la balanza	
Patada con giro y espada	
Patada certera	
Duna estilo Twolnu	
Arena ascendente	
Carga con escudo estilo Meze	[Alter] (CA)
Hoja de la balanza de base	
Tritura-cabezas relámpago Meze	
Géiser	
Carga de valor estilo Meze	
[Alter+ potente]	
Embate con escudo Meze	
Géiser de cola	(En el aire) (TSLA)
Balanza baja del saltamontes	
Géiser asaltante de cola	(Al levantarse)
Patada lóbrega doble	
Patada lóbrega frontal	
Patada lóbrega media	
Patada traviesa de base	
Patada cantarina con giro Meze	
Patada de la arenisca	
Boya traviesa estilo Kamira	[Alter] (Al levantarse)
Cascada traviesa estilo Kamira	[Alter] (Al levantarse)
Torrente travieso estilo Kamira	[Alter] (Al levantarse)
Cola traviesa de base	
Súper patada de la arena	(En el aire) (TSLA)
Boya arenosa estilo Kamira	
Cascada arenosa Kamira	
Torrente arenoso Kamira	
Doble golpe ascendente Twolnu	+
Aviso del desierto Meze	+ [Alter] +
Tempestad de subida Twolnu	(Al levantarse) +
Patada-ciclón alta Meze	+
Patada del ciclón arenoso Meze	+
Carga aérea con escudo Kamira	+
Embate con escudo Meze	+
Vengador de las arenas Meze	+
Vengador de las arenas	+
Vengador de la arenisca	+
Vengador de las arenas Twolnu	+
Géiser de asalto	(Al levantarse) +
Reptar de serpiente	
Reptar de serpiente doble	
Anular reptar de serpiente	
Anular reptar de serpiente doble	
Reptar de serpiente doble Kamira	

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Movimiento	Comando
Forja de arena estilo Meze	o o
Swing con escudo doble Meze	o
Corriente de lava estilo Kamira	o
Espejismo trampa	
Duna estilo Twolnu	
Cañón con escudo estilo Meze	o
Sacudida con escudo Meze	o
Géiser de asalto	o o
Deslizamiento	
Patada rimbombante	o
Patada lóbrega media	o
Patada-ciclón alta Meze	o
Patada de ciclón arenoso Meze	o
Patada de arenisca	
Doble golpe ascendente Twolnu	(cualquier dirección) +
Patada-ciclón alta Meze	(cualquier dirección) +
Patada de ciclón arenoso Meze	(cualquier dirección) +
Embate con escudo Meze	+
Vengador de las arenas Twolnu	o o o o o o +

PROYECCIONES

Movimiento	Comando
Elevación sádica Meze	+
Tormenta satánica	+
Retumbo de reptil estilo Meze	+
Cepillo estilo Meze	(CDI) cualquier proyección
Tumba de arena estilo Meze	(CDD) cualquier proyección
Bomba de arena estilo Meze	(CDP) proyección

Maxi



Arma: **Nunchakus** Nombre del arma: **Fatibaru**
Estilo: **Shissen Karihadi** Edad: **24**
Fecha de nacimiento: **1 de mayo**
Familia: **Padres fallecidos**
Lugar de nacimiento: **Reino de Ryukyu**
Altura: **1,80** Peso: **57 kg.** Grupo sanguíneo: **0**

Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES	
Serpiente doble	🟡, 🟡
Cerrojo	🟡🔴
Patada de piedra	🟡🔴, ■
Serpiente con embestida	■, 🟡
Serpiente atacante	■, ■, 🟡
Flor de loto	■, 🟡
Lengua	■, 🟡
Hoz de serpiente	■, 🟡
Golpe de nunchaku	■, 🟡
Golpe de nunchaku y dragón de acero	■, 🟡, 🟢
Golpe de nunchaku y Nunchaku marcador	■, 🟡, 🟢, ■
Toxina de serpiente	■, 🟡, 🟢, 🟡, 🟡, 🟢
Tajo de la ola	■, ■, 🟡
Sorpresa del petimetre	■, ■, ■, 🟡
Hoz de serpiente y alma pura	(En el aire) 🔵, ■ (TSLA) 🟡
Ala de serpiente	■, 🟡
Cruz de Nunchaku	(Al levantarse) 🟡
Bailarín de la tralla	(CA) ■, 🟡, 🟡, 🟡
Mordedura de serpiente	🟢
Dragón de acero	■, 🟢
Nunchaku marcador	■, 🟢, ■
Deseo de serpiente	■, 🟢🟡, 🟡, 🟢
Retorno del miedo	■, ■, 🟢
Mordedura por arriba	■, 🟢
Colmillo en caída	■, 🟢
Mordedor interior por arriba	■, 🟢
Beso de serpiente	■, 🟢
Colmillo ponzoñoso	🔵, ■, 🟢
Lametón de nunchaku	(En el aire) 🔵, ■ (TSLA) 🟢
Juicio del dragón	■, 🟢
Mordedura rodante por arriba	(Al levantarse) 🟢
Dragón en caída	🔴🟢, 🟡
Zarpa de dragón	🔴🟢, 🔴
Molinete a la izquierda	■, 🔴
Rugido de dragón	■, ■, 🔴
Patada chasqueante	■, 🔴
Patada de la ilusión	■, 🔴, 🟢
Patadas de la ilusión bajas	■, 🔴, 🔴
Rebanada rápida	■, 🔴
Molinete a la derecha	■, 🔴
Zueco rodante	■, ■, 🔴
Patada pétrea	(En el aire) 🔵, ■ (TSLA) 🔴
Patada en picado	■, 🔴
Huracán	■, ■, ■, 🔴
Grito de dragón	(Al levantarse) 🔴, 🔴
Placer de la serpiente	🟡+🟢
Ira del placer	■, 🟡+🟢
Marca del dragón	(Al levantarse) o (CA) 🟡+🟢
Golpe lateral con balanceo	🟡+🔴
Danza de la guillotina	■, 🟡+🔴
Furia	🟢+🔴, 🟢, 🟢, 🟢, 🟡
Cañón del dragón	■, ■, 🟢+🔴
Lametón de nunchaku	■, 🟢+🔴
Matanza del tigre	■, 🟢+🔴, 🟢
Lazo retorcido	■, 🟢+🔴

EMPEZAR LAZO DEL ALMA PURA	
Lazo del alma pura 1	■
Lazo del alma pura 2	■
Lazo del alma pura 3	🟡+🔴

ALMA PURA EXTERNA POR LA DERECHA	
Mordedura de dragón	🟡, 🔴
Ala de dragón	🟢, 🟢
Dragón en caída	🔴, 🟡
Zarpa de dragón	🔴, 🔴

ALMA PURA POR DETRÁS Y DEBAJO	
Luna invertida	🟡
Mordedura con embate por arriba	🟢
Patadas furiosas	🔴, 🔴

CRUZ POR LA DERECHA DE ALMA PURA	
Zarpa de tigre	🟡
Marca de la bestia	🟢
Tajo del agua	🔴, 🔴

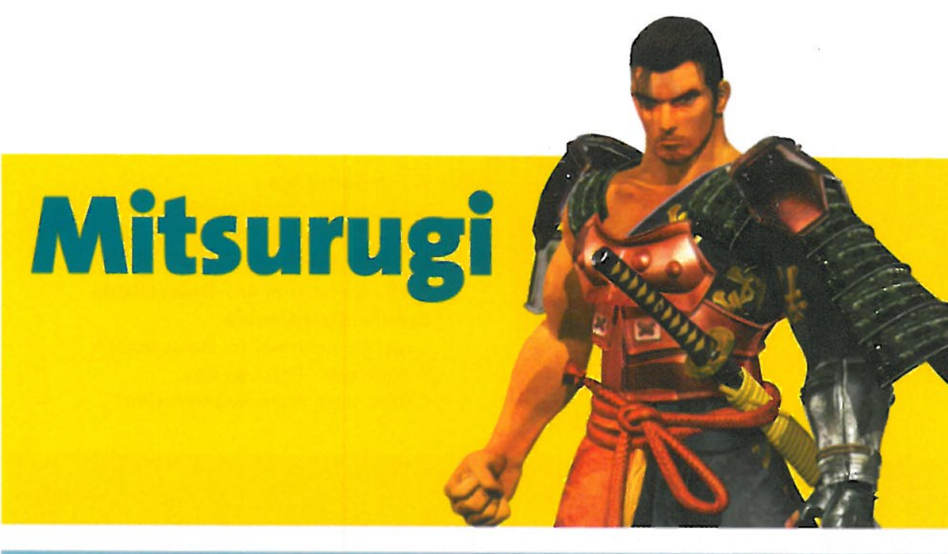
ALMA PURA POR LA IZQUIERDA Y EL EXTERIOR	
Cruz sangrienta cross	🟡, 🔴
Golpe del viento	🟢, 🔴
Patada circular	🔴

ALMA PURA POR LA IZQUIERDA E INTERIOR	
Cruz de la pureza	🟡
Escultor de montañas	🟢
Patada con rueda	🔴

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS	
Serpiente atacante	■ o ■ o ■, 🟡
Aurora boreal y Alma pura por izquierda e interior	(CDD) 🟡
Aurora boreal	(CDI) 🟡
Tajo de ola	■ o ■ o ■, 🟡
Retorno del miedo	■ o ■ o ■, 🟢
Dragón de acero	■ o ■, 🟢
Nunchaku marcador	■ o ■, 🟢, ■
Deseo de serpiente	■ o ■, 🟢🟡, 🟡, 🟢
Marca de la bestia	■ o ■, 🟢
Beso de serpiente	■, 🟢
Deslizamiento	■, 🔴
Patada trasera	■ o ■, 🔴
Tajo de agua	(CDD) 🔴, 🔴
Barrido circular	(CDI) 🔴
Golpe rodante	■ o ■ o ■, 🔴
Placer de serpiente	■ o ■ o ■ o ■ o ■, 🟡+🟢
Ira del placer	■ o ■ o ■, 🟡+🟢
Sorpresa del petimetre	■ o ■ o ■ o ■ o ■ o ■ o ■, 🟡+🔴
Cañón del dragón	■ o ■ o ■, 🟢+🔴
Huracán	■ o ■ o ■ o ■, 🟢+🔴
Lazo retorcido	■, 🟢+🔴

PROYECCIÓN	
Dragón celestial en caída	(CDF) 🔵+🟡
Linchamiento	(CDF) 🔵+🟢
Destructor de dragones	(CDI) cualquier proyección
Nido del dragón	(CDD) cualquier proyección
Divisor de olas	(CDP) cualquier proyección

Mitsurugi



Arma: **Katana** Nombre del arma: **Shishi-Oh**
Estilo: **Tenpo-Kosai-Ryu Kai** Edad: **25**
Fecha de nacimiento: **8 de junio**
Familia: **Padres y hermanos muertos tras enfermar**
Lugar de nacimiento: **Japón**
Altura: **1,74** Peso: **65 kg.**
Grupo sanguíneo: **AB**

Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Cortes de samurai	
Brisa tranquila	
Vendaval repentino	
Oro cortante	
Corte a la rodilla	
Corte a la espinilla	
Quita-aliento	
Aspiradora	
Destierro de muñón	(En el aire) (TSLA)
Cruz del muñón	
Corte silencioso	[Alter] (Al levantarse)
Oración forzada	
Divisor de montañas	
Máscara	
Agujero del viento	
Agujero del viento inferior	
Agujero del viento superior	
Danza del cielo	
Cañón del cielo	
Corrosión	
Cortador de nubes	
Vórtice del agujero del viento	[Alter]
Dios forzado	
Embate de samurai	
Corte de la libélula	(En el aire) (TSLA)
Cortador de cañas	
Ganzúa	(Al levantarse)
Agujero en el tiempo	(CA)
Divisor de nubes y Puntada fría	(CA)
Obediencia	
Patada con rueda	
Patada frontal	
Rodillazo ascendente	
Afeita-cañas	
Puntada al dobladillo	
Cortador de balas	
Nueva patada frontal	[Alter] (Al levantarse)
Patada picada	
Dentellada exterior	(En el aire) (TSLA)
Patada sombría	
Cortador de acero	
Cola de fénix	
Puntada fría	
Tajo de la rueda	
Supresor de espinillas	(CA)
Embate seccionador	
Réquiem otoñal	
Puntada propulsada	
Embate partidor	
Paso silencioso	
Muerte de Media Luna	
Tajo de Media Luna	(Durante Muerte de Media Luna)
Imitación de la Luna Mortal	
Muerte de Luna Llena	
Sablazo de Luna Llena	(Durante Muerte de Media Luna)

POSICIÓN ESPECIAL

Bruma	
Durante bruma	
Reliquia	
Cuchillada de la bruma	
Combo cuchillada de la bruma	
Embate picado	
Patada de la bruma acuática	
Mutilador	
Paseo brumoso	o
Sprint de la bruma	[Alter]
Brinco de la bruma	o o

POSICIÓN ESPECIAL

Reliquia	
Durante reliquia	
Bruma	
Falsa purificación	
Sello de la espada sesgada	
Sello de la espada segadora	
Patada reliquia baja	
Pico de fuego	(mantener pulsado poco rato)
Ticket para el Hades	(mantener pulsado un rato)
Camino de la Condenación	(mantener pulsado más rato)
Paseo de la reliquia	o
Sprint de la reliquia	

DESPLAZAMIENTO EN OCHO SENTIDOS

Temporal súbito	o o
Quita-aliento	(CDD)
Aspiradora	
Aspiradora total	o
Danza del cielo	o o
Fogonazo del infierno	o
Cumbre en llamas	o
Dios forzado	
Deslizamiento	
Rodillazo ascendente	o
Patada con rueda	o
Cortador de balas	o o
Cola de fénix	
Balanceo del soldado	
Bruma	
Reliquia	

PROYECCIONES

Mar de locura	(CDF)
Quita-hiedra	(CDF)
Puerta del infierno	(CDI) cualquier proyección
8ª cuenta de castigo	(CDD) cualquier proyección
Regalo divino	(CDP) cualquier proyección



Nightmare

Arma: **Soul Edge**
Nombre del arma: **Soul Edge**
Estilo: **Recuerdos de Soul Edge?**
Edad: **Desconocida**
Fecha de nacimiento: **Desconocida**
Familia: **Desconocida**
Lugar de nacimiento: **Desconocido**
Altura: **1,71** Peso: **95 kg.**
Grupo sanguíneo: **Desconocido**

Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Corte	🟡
Corte sesgado	🟡, 🟡, 🟢
Encallador doble	🟡, ▣, 🟡, 🟡
Corte giratorio rápido	▣, 🟡
Cortador a la derecha	▣, ▣, 🟡
Triturador	▣, 🟡
Corte a la pierna	▣, 🟡
Rebanador sombrío	▣, 🟡
Corte giratorio trasero	▣, 🟡 [Alter] 🟡🔵, 🟡
Corte a la pierna picado	(En el aire) 🔵, ▣ (TSLA) 🟡
Corte giratorio trasero con salto	▣, 🟡
Remolino	(Al levantarse) 🟡, 🟡
Destructor de espadas	🟢
Destructor de torretas	🟢, ▣
Destructor de murallas	🟢, ▣
Destructor fintado y Postura nocturna trasera	🟢 ⚪ ▣
Seccionador de cascos	🟢🔵, 🟢, 🟢
Patada rompedora	🟢🔵, 🟢, 🔴
Segador de armaduras	🟢, 🟢
Encallador destructor	🟢, ▣, 🟡
Ataque perforador	▣, 🟢
Parte-cerrojos	▣, ▣, 🟢
Divisor cañonazo	▣, ▣, 🟢🟡
Divisor del cielo	▣, 🟢
Destructor de sombras	▣, 🟢
Embate taladrador	▣, 🟢
Cabezazo doble	▣, 🟢, 🟢
Picado fatal	▣, ▣, 🟢, 🟢
Divisor de la tierra	▣, ▣, ▣, 🟢
Grúa picada cañonazo	(En el aire) 🔵, ▣ (TSLA) 🟢
Destructor fatal	▣, 🟢
Grúa cañonazo	(Al levantarse) 🟢
Destructor divisor	(CA) 🟢
Triturador de jade	▣, 🔴
Embate de hombro	▣, ▣, 🔴
Cabezazo acelerado	▣, 🔴, 🔴, 🟢
Patada demoledora baja	▣, 🔴
Patada del lado oscuro	▣, 🔴
Pisotón	▣, ▣, ▣, 🔴, 🔴, 🔴, 🔴, 🔴
Patada acelerada picada	(En el aire) 🔵, ▣ (TSLA) 🔴
Golpe con voltereta	▣, 🔴
Patadas nocturnas ascendentes	(Al levantarse) 🔴
Filo volador	▣, ▣, 🟡+🟢
Impacto del alma oscura	▣, 🟡+🟢
Combo de patada giratoria	🟡+🔴, 🔴
Patada giratoria y Corte	🟡+🔴, 🟡
Patada giratoria y Corte sesgado	🟡+🔴, 🟡, 🟡, 🟢
Patada giratoria y Encallador doble	🟡+🔴, 🟡, ▣, 🟡, 🟡
Ruleta de la postura nocturna	🟢+🔴 o ▣, 🟢+🔴 o ▣, 🟢+🔴
Postura nocturna trasera de ruleta	⚪
Postura nocturna inferior de ruleta	▣
Postura nocturna lateral de ruleta	▣
Patada con caída	▣, ▣, 🟢+🔴

POSICIÓN ESPECIAL

Postura nocturna trasera (PNT)	🟢+🔴
Giro lateral y PNT	▣, 🟢+🔴 [Alter] ▣, 🟢+🔴

Durante postura nocturna trasera

Aniquilación nocturna	🟡
Pisotón del terror	🟢
Embestida nocturna con rodilla	🔴, 🔴
Postura nocturna inferior	▣, 🟢+🔴
Postura nocturna lateral	▣, 🟢+🔴

POSTURA ESPECIAL

Postura nocturna inferior	▣, 🟢+🔴 [Alter] (CA) ▣, 🟢+🔴

Durante postura nocturna inferior

Rebana-piernas	🟡
Grúa de la ciudadela	🟢
Divisor cañonazo	🟢🟡
Saludo nocturno	🔴
Parte-cerrojos alternativo	🟡+🟢
Postura nocturna trasera	🟢+🔴
Postura nocturna lateral	▣, 🟢+🔴

POSTURA ESPECIAL

Postura nocturna lateral	▣, 🟢+🔴

Durante postura nocturna lateral

Encallador cruzado	🟡, 🟡
Encallador Alfa doble	🟡, ▣, 🟡
Grúa cañonazo	🟢
Amago de cañonazo	🟢🟡
Patada nocturna frontal	🔴
Postura nocturna trasera	🟢+🔴
Postura nocturna inferior	▣, 🟢+🔴

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Cortador a la derecha	▣ o ▣ o ▣, 🟡
Cruz alternativa	▣ o ▣, 🟡
Corte giratorio trasero	▣ o ▣ o ▣, 🟡
Parte-cerrojos	▣, 🟢
Divisor cañonazo	▣, 🟢🟡
Divisor del cielo	▣ o ▣, 🟢
Destructor de espadas	▣ o ▣, 🟢
Destructor de torretas	▣ o ▣, 🟢, ▣
Destructor de murallas	▣ o ▣, 🟢, ▣
Destructor fintado y PNT	▣ o ▣, 🟢 ⚪ ▣
Segador de armaduras	▣ o ▣, 🟢🔵, 🟢, 🟢
Patada rompedora	▣ o ▣, 🟢🔵, 🟢, 🔴
Rompe-armaduras	▣ o ▣, 🟢, 🟢, 🟢
Patada rompedora	▣ o ▣, 🟢, 🟢, 🔴
Encallador destructor	▣ o ▣, 🟢, ▣, 🟡
Impacto sombrío	▣ o ▣, 🟢
Picado fatal	▣, 🟢, 🟢
Deslizamiento	▣, 🔴
Embate de hombro	▣ o ▣, 🔴
Patada giratoria	▣ o ▣, 🔴... (se une a cualquier combo de patada giratoria)
Golpe con voltereta	▣ o ▣ o ▣, 🔴
Patada con caída	▣, 🟢+🔴
Giro lateral y PNT	▣ o ▣ o ▣ o ▣ o ▣ o ▣, 🟢+🔴
Postura nocturna lateral	▣, 🟢+🔴

PROYECCIONES

Impacto en la empuñadura	(CDF) 🔵+🟡
Pesadilla cortante	(CDF) 🔵+🟢
Panqueque	(CDF) (CA) cualquier proyección
Panqueque en el suelo	(Rival tendido) (CA) cualquier proyección
Caída funesta	(CDI) cualquier proyección
Terror impío	(CDD) cualquier proyección
Caza de brujas	(CDP) cualquier proyección

Rock



Arma: **Hacha de batalla**
Nombre del arma: **Apocalipsis**
Estilo: **Autodidacto** Edad: **38**
Fecha de nacimiento: **14 de diciembre**
Familia: **Padres desaparecidos.**
Cría a un indio americano huérfano, Bangoo
Lugar de nacimiento: **Londres.**
Criado en el nuevo continente
Altura: **1,80** Peso: **85 kg.**
Grupo sanguíneo: **Desconocido**





Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES	
Hacha vendaval	
Cañón oscilante	
Tiro al asa	
Cráter de asa	
Tiro de hacha	
Púa tornado	
Hacha tifón	
Hacha del horizonte	
Hacha ciclón	
Hacha de la brisa invertida	
Tomahawk de Rock	
Hacha en espiral	
Tomahawk cañón	(En el aire), (TSLA)
Tomahawk del cerro	
Hacha en espiral invertida	(Al levantarse)
Hacha del alba	(CA)
Guía rocosa	
Guía rocosa invertida	
Cráter rocoso	
Lanzador de Rock	
Asa rocosa	
Cañón lateral	
Hacha gravitatoria	
Hacha volcán	
Desmenuza-montañas	
Triturador de colinas	
Colmillo de oso	
Hacha martillo	
Divisor de colinas	(En el aire), (TSLA)
Tajo del cerro	
Demolición	(Al levantarse)
Patada rocosa frontal	[Alter más potente]
Patada rodillera	
Rodillazo rocoso	
Placaje de hombro	
Placaje de hombro	(CA)
Patada vórtice	
Patada del oso	
Patada esquiladora horizontal	

Pisotón rocoso	
Destructor de rodillas	(En el aire), (TSLA)
Destructor de estómagos	
Vórtice curvo	(Al levantarse)
Ráfaga tormentosa	+
Hacha huracán	+
Maremoto	+
Presa de Rock	+
Volcán definitivo	+ (para cancelar)
Agarrón lateral trasero	(RDE) +
DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS	
Tiro de hacha	o o
Púa tornado	o o
Rugido de caza	o
Hacha ciclón	o
Tomahawk de Rock	
Hacha gravitatoria	
Hacha volcán	o
Ola cazadora	o
Hacha martillo	o o
Deslizamiento	
Placaje de hombre	o
Terremoto	o
Patada pisadora	o o
Hacha huracán	o o +
Hacha huracán invertida	o o +
Presa de Rock	+
PROYECCIONES	
Mamporro	+
Picado cañón	+
Vórtice furioso	+
Vórtice hiperfurioso	+ +
Vórtice hiperfurioso	+ +
Rajador	+
Dinamita	+
Dinamita	+
Tiro de cuerno	(CDI) proyección
Aplasta-caretos	(CDD) proyección
Caída atómica	(CDP) proyección

Siegfried



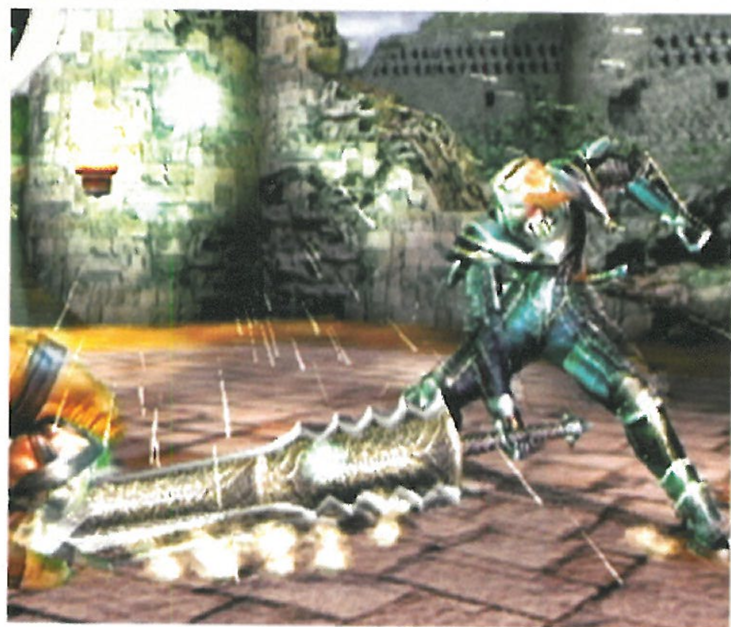
Arma: **Zweihander** Nombre del arma: **Requiem**
Estilo: **Autodidacto** Edad: **19**
Fecha de nacimiento: **6 de febrero**
Familia: **Margaret (madre); mató a su propio padre (Frederick)**
Lugar de nacimiento: **Sagrado imperio romano**
Altura: **1,68** Peso: **50 kg.** Grupo sanguíneo: **A**













Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Corte	[Alter SL]
Cruz afilada	
Encallador doble	
Corte giratorio rápido	[Alter SL]
Cortador a la derecha	
Triturador	
Corte a la pierna	
Rebanador sombrío	
Cortador retardado	
Corte giratorio trasero	
Corte a la pierna picado	(En el aire), (TSLA)
Corte giratorio trasero con salto	
Remolino	(Al levantarse)
Destructor de espadas	[Alter SB]
Destructor de torretas	
Destructor de murallas	
Destructor fintado y Postura de Sujeción Principal	[SP]
Rompe-armaduras	
	[Alter SP]
Patada rompedora	
Encallador destructor	
	[Alter] (para retrasar)
Rompe-armaduras (v2)	
	[Alter SP]
Patada rompedora	
Ataque perforador	
Parte-cerrojos	
Seccionador de cascos	
Divisor del cielo	[Alter SP]
Destructor de sombras	[Alter SB]
Proyección con embate	(proyecta si da de lleno)
Cabezazo doble	
Picado fatal	[Alter SB]
Divisor de la tierra	
Divisor con balanceo picado	(En el aire), (TSLA)
[Alter SP]	(En el aire), (TSLA)
Destructor fatal	
Grúa cañonazo	(Al levantarse)
	[Alter SP] (Al levantarse)
Destructor divisor	(CA) [Alter SB] (CA)
Triturador de jade	
Embate de hombro	
Cabezazo superior	
Patada demoledora baja	
Patada del lado oscuro	
Pisotón	
Zapatazo perforador	
Patada acelerada picada	(En el aire), (TSLA)
Patada audaz con salto	
Patadas ascendentes	(Al levantarse)
Viento luminoso	+
Tormenta luminosa	+
Filo volador	+
	(para acabar tendido)
Impacto del alma oscura	+
Combo de patada giratoria	+
Patada giratoria y Corte	+ [Alter SL] +
Patada giratoria y cruz afilada	+
Patada giratoria y Encallador doble	+
Sujeción ruleta del caballero: Sujeción principal	[SP] +
Sujeción ruleta del caballero: Sujeción base	[SB] +
Sujeción ruleta del caballero: Sujeción lateral	[SL] +
Patada con caída	+

POSICIÓN ESPECIAL

Sujeción principal [SP]	+

Durante posición de sujeción principal

Molinete lateral	o + (gira para [SP])
Círculo de terror	[Alter SL]
Pisotón del terror	
Campanario del terror	
Sujeción baja [SB]	+
Sujeción lateral [SL]	+

POSICIÓN ESPECIAL

Sujeción baja [SB]	+
	[Alter] [CA] +

Durante posición de sujeción baja

Rebanada amarga	[Alter SL]
Grúa amarga	[Alter SP]
Cortador del aire	
Ron amargo	
Quebrador del diablo	+
Sujeción principal [SP]	+
Sujeción lateral [SL]	+

POSICIÓN ESPECIAL

Sujeción lateral [SL]	+

Durante posición de sujeción lateral

Doble corte fantasma	
Encallador fantasma	
Inmersión fantasma	[Alter SP]
Dentellada al alma	
Patada fantasma de puntera	
Sujeción principal [SP]	+
Sujeción baja [SB]	+

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Cortador a la derecha	o o
Corte del viento	o
Corte giratorio trasero	o o
Parte-cerrojos	
Seccionador de cascos	
Divisor del cielo	o [Alter SP] o
Destructor de espadas	o [Alter SB] o
Destructor de torretas	o
Destructor de murallas	o
Rompe-armaduras	o
	[Alter SP] o
Patada rompedora	o
Rompe-armaduras	o
	[Alter SP] o
Patada rompedora	o
Encallador destructor	o
Impacto del alma oscura	o
Propulsión fatal	[Alter SB]
Deslizamiento	
Carga con el hombro	o
Patada giratoria y...	o ... (juntar con cualquier patada giratoria)
Patada audaz con salto	o o
Patada con caída	+
Molinete y Sujeción principal [SP]	o o o o +
Sujeción lateral [SL]	+

PROYECCIONES

Impacto en la empuñadura	+
Pesadilla cortante	+
Panqueque	(CA) + o +
Panqueque en el suelo	(OD) (CA) + o +
Caída funesta	(CDI) cualquier proyección
Terror impío	(CDD) cualquier proyección
Caza de brujas	(CDP) cualquier proyección

Este personaje goza de algunos movimientos especiales a la hora de zafar al contrario. Encontrarás el símbolo de combinación alternativa [Alter] relacionado con una de tres abreviaturas distintas:
[SL] Sujección Lateral [SP] Sujección Principal [SB] Sujección Baja
Fundamentalmente estos movimientos especiales se logran manteniendo pulsado el último botón de la combinación principal.

Seung Mina

Arma: **Zanba-to ancestral**
Nombre del arma: **Trueno escarlata**
Estilo: **Espada larga de Seung y vara al estilo Ling-Sheng Su**
Edad: **19** Fecha de nacimiento: **3 de noviembre**
Familia: **Seung Han Myong (padre); madre y hermano fallecidos**
Lugar de nacimiento: **Chili-san, dinastía Lee, Corea**
Altura: **1,64** Peso: **48 kg.** Grupo sanguíneo: **A**





Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Movimiento	Comando
Ventisca	
Finta de ventisca	o
Corriente de ventisca	
Patada aplanadora	
Flor estranguladora	
Corte estrangulador	
Círculo arrollador	
Golpe mordedor	
Corte lateral de la sombra	
Cruz alada	
Dentellada picada	(En el aire), (TSLA)
Cruz de la ventisca	
Sendero del colmillo	(Al levantarse)
Vertiente divisora	
Patada espejismo Sheng	
Colmillo oculto	
Colmillo lanzado	
Caída profunda	
Cielos alzadores	
Cortador del aire	
División giratoria	
Punzada de la tierra	
Luna creciente	
Cielos picados	(En el aire), (TSLA)
Caída de la luna	
Ala grúa	(Al levantarse)
Punzada líquida	(CA)
Rama de sauce	(paso CDI)
Patada ventisca	
Patada del destierro	
Destierro	
Patadas circulares del cielo	
Aplasta-vientres	
Patada de la tierra	
Ascensión líquida	
Patada fatal	
Jaque mate	
Patada del trueno	
Patada desbloqueadora	
Tierra en descenso	(En el aire), (TSLA)
Máscara del temblor	
Patada destructora	(Al levantarse)
Colmillo en retirada	+
Grulla danzante	+
Grulla pesada	+ , +
Andanada de colmillos	+
Ritual giratorio	+
Ritual giratorio rápido	+
Tesoro desbloqueador	+
Tierra vertiginosa	+
Tesoro inmovilizante	+
Ala radiante	+
Espada larga de Seung	+
Abanico de gloria	(CA) +
Patada cuchilla circular	+
Sopapo Zanba-to	+
Colmillo de la tierra	+
Barrido del colmillo	+
Súper barrido del colmillo	+
Ala de gloria	+
Rueda	+
Rompe-rocas	+
Rama de olmo	+
Rueda del cielo	+

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Movimiento	Comando
Flor estranguladora	
Mutilación del sauce	(CDD)
Sauce robusto	(CDI)
Corte del colmillo en descenso	o
Ala negra	o
Barrido del gorrión	o
Cruz alada	
Caída profunda	o o
Vacío ascendente	o
Mutilación giratoria	o
Punzada de la tierra	
Deslizamiento	
Hojas salvajes	o
Cortina oscura	o
Patada del trueno	o o
Rueda	o o +
Ala de gloria	o +

PROYECCIONES

Movimiento	Comando
Abrazo en caída	+
Alma prensante	+
Potro desbocado	(CDD) cualquier proyección
Cortador de cañas	(CDP) cualquier proyección

Sophitia



Arma: **Espada corta y escudo pequeño**
Nombre de las armas: **Omega y Elk**
Estilo: **Santa Athena**
Edad: **21** Fecha de nacimiento: **12 de marzo**
Familia: **Achelous (padre), Nike (madre), Lucius (hermano menor), Cassandra (hermana menor)**
Lugar de nacimiento: **Atenas, bajo la ocupación del imperio otomano** Altura: **1,71**
Peso: **¡Es un secreto!** Grupo sanguíneo: **B**



Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Segundo asalto	
Tornado deslizante	
Flujo deslizante	
Cruz silenciosa	
Castigo del ángel	
Hoja deslizante baja	
Mariposa de hierro	
Machete Europa	
Machete Titán	
Espejismo invertido	
Satélite del ángel	
Satélite del ángel beta	
Saludo de la diosa	Al levantarse)
Arroyo bajo	(En el aire) (TSLA)
Molinete lateral aéreo	
Pinchito moruno	
Flujo doble	
Flujo del ángel	
Asalto rápido	
Cañón del Olimpo	
Gracia celestial	
Ataque del guardián	[Alter] (CA)
Sablazo bajo	
Ducha de espadas	
Guardián alto	
Puerta del cielo	
Ataque del ángel	
Juicio celestial	
Embestida a chorro beta	[Alter]
Llamarada alta	(En el aire) (TSLA)
Sablazo picado	
Exilio	(Al levantarse)
Torrente bendito	
Pareja de patadas	
Espada de plasma	
Patada lateral del ángel	
Patada resorte baja	
Patada tornado baja	
Patada de Gea	
Resorte del ángel	(Al levantarse)
Patada de la cima sagrada	[Alter]
Patada de la cima sagrada	
Patada del espejismo lunar	(En el aire) (TSLA)
Espiral del ángel alfa	
Caída del ángel	
Torrente del ángel	
Espiral del ángel	
Terremoto de Gea	
Satélite espejismo	(Al levantarse)
Patada tornado alta	
Tornado fintado	
Ataque osado	
Embestida de chorro	
Ducha del Olimpo	
Torre alta	(Al levantarse)
Paso del ángel	
Cancelar Paso del ángel	[Alter]
Doble paso del ángel	
Cancelar doble paso	[Alter]
Doble paso del ángel alfa	

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Cruz silenciosa	o o
Embestida escudada	o
Arroyo silencioso	o
	o
Espejismo invertido	
Cañón del Olimpo	
Ascensión	o
Porrazo de escudo	o
Torre alta	o o
Deslizamiento	
Espada de plasma	o
Torrente bendito	o o o
Patada lateral del ángel	o
Patada tornado alta	o
Tornado fintado	o
Patada de Gea	
Espiral alta	
Patada tornado alta	
Tornado fintado	
Embestida de chorro	
Ducha del Olimpo	o o o o o o

PROYECCIONES

Creador de viudas	(CDF)
Galleta sagrada	(CDF)
Del cielo al infierno (durante Galleta sagrada)	o
Escritura celestial	(CDF)
Aldaba redonda	(CDI) cualquier proyección
Promesa rota	(CDD) cualquier proyección
Brindis	(CDP) cualquier proyección

Taki

Arma: **Ninjatou** Nombre del arma: **Rekki Maru y Mekki Maru**
Estilo: **Musou Baton Ryu** Edad: **25**
Fecha de nacimiento: **Desconocida**
Familia: **Padres y hermanos muertos tras enfermar; maestro Toki**
Lugar de nacimiento: **Japón**
Altura: **1,74** Peso: **53 kg.** Grupo sanguíneo: **A**

Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Santuario de la sombra	
Desgarrador de la sombra	
Sombra silenciosa	
Ilusión oscura	
Embestida de la sombra	
Cañón sombrío	
Falsa sombra	
Desdicha poseída	
Desdicha ardiente	
División de la sombra	
Pergamino de la tierra	
Hoz	
Maldición	
Cortador de bambú	
Fantasma suspendido	(En el aire) (TSLA)
Fantasma aéreo	
Garra de la sombra	(Al levantarse)
Sombra y Posesión	
Pergamino de la sombra	
Destierro de la sombra	
Sombra intensa	
Sombra y Cazador	
	[Alter]
	[Alter]
Relámpago	
Pergamino de sangre	
Silencio	
Golpe del asesino	
Pluma del asesino	
Oscuridad de Mekki-maru	
Sombra libre	
Oscuridad y Posesión	
Sello	
Destierro de la oscuridad	(En el aire) (TSLA)
Calma del aire	
Sello del dragón de fuego	
Destierro de la oscuridad	(Al levantarse)
Destierro y Cazador	(Al levantarse)
	[Alter] (Al levantarse)
	[Alter] (Al levantarse)
Oscuridad y Cazador	(DER)
Premura	
Premura del agua	
Castigo divino	
Castigo del huracán	
Destrucción rauda	
Ataque castigador	
Castigo rubricado	
Patada del agua	
Estera	
Destrucción rauda alternativa	(En el aire) (TSLA)
Premura alternativa	
Cañón divino	(Al levantarse)
Castigo rubricado y Posesión	(CA)
Cazador	
Cazado inferior	
Cazado superior	
Dardo envenenado	(CA)
Pergamino de la nube adelante	
Castigo del huracán	
	[Alter]
Pergamino de la nube	
Pergamino de nube tormentosa	
Manto de niebla	
Combo del cañón divino	(CA)
Manto de niebla	(DER)
Cañón ninja	
Carga pesada	(DER)

POSICIÓN ESPECIAL:

Voltereta frontal del viento	

Durante voltereta frontal del viento

Viento Mekki-maru	
Viento divino	
Torrente ventoso de la muerte	
Embestida de sello ventoso	
Voltereta del viento interior	
Voltereta del viento exterior	
Brisa lateral	

POSICIÓN ESPECIAL:

Posesión	

Durante posesión

Embestida de la posesión	
Pergamino de la tormenta	
Viento Mekki-maru	
Pergamino del sueño	
Rueda de dragón	
Patada aspiradora en caída	
Carga de la alborada	o o
Exorcismo	

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Desdicha poseída	o o
Desdicha ardiente	o o
Pergamino del viento	o
Sombra...	o ... (se une a cualquier combo de cortes)
Cortador de bambú	
Ataque del asesino	o o
Pergamino de la ilusión	o
Oscuridad	o
Pergamino de la oscuridad	o
Sello	
Deslizamiento	
Carga pesada	o
Pergamino de la nube	o
Pergamino de nube tormentosa	o
Patada del agua	o
Estera	
Cazador	
Posesión	
Voltereta del viento	

PROYECCIONES

Retorno del sol	(CDF)
Éxodo en llamas	(CDF)
A través del precipicio	(CDF)
Caída de la bodega	(CDI) cualquier proyección
Entierro del yute	(CDD) cualquier proyección
Soltar la botella	(CDP) cualquier proyección



Voldo



Arma: **Katar** Nombre del arma: **Vergüenza y Culpa** Estilo: **Estilo propio** Edad: **46** Fecha de nacimiento: **25 de agosto** Familia: **Padres y cuatro hermanos, todos muertos en combate** Lugar de nacimiento: **Palermo, Italia** Altura: **1,83** Peso: **84 kg.** Grupo sanguíneo: **A**

Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Movimiento	Comando
Garra tijera	
Trituradora oscura	
Patada garra lateral	
Destripador	
Garra elegante	
Hoja ciega	
Caza de ratas	
Ratonera	
Cortador del ratón	
Molinete ciego	
Muñeca lunática	
Engranajes suspendidos	(En el aire) , (TSLA)
Ladrón de cerebros	
Garra de escorpión	(Al levantarse)
Sepulturero	
Trituradora en estampida	
Trituradora en estampida total	(CDP)
Clavo afilado	
Codazo demoníaco	
Tijeras guillotina	
Esclavo del poder	
Baile del manicomio	
Excavadora del infierno	
Tajo infernal y Garra ciega	
Péndulo suspendido	(En el aire) , (TSLA)
Callo floral	
Sabor de murciélago	(Al levantarse)
Taladro de la rata	(CA)
Picado ciego	
Patada media muda	
Patada de la rata	
Cola de escorpión	
Sacudida lunática	
Patada del exterminador	(En el aire) , (TSLA)
Patada en caída de la rata	
Molinete lunático	(Al levantarse)
Sacudida demente	
Freak demente	
Mantis religiosa	
Gore de Katar	
Ganzúa	
Fisgón	
Arco malvado	
Tijeras guillotina alternativas	
Picado ciego	(CA)
Rosa de la muerte	
Tejedora	
Súper Freak	
Súper Freak interior	
Súper Freak exterior	
Rebote de la rata	(CA)

POSICIÓN ESPECIAL

Movimiento	Comando
Embestida de Caliostro	
Durante embestida de Caliostro	
Guantazo de Katar	
Garra ciega con guantazo	
Guantazo ciego	
Trituradora loca	
Patada del exterminador	
Comedor de serpientes	
Rebote de la rata con carga	
Chupador de vida	

POSICIÓN ESPECIAL

Movimiento	Comando
Ratonera	
Durante ratonera	
Retirada de la rata	
Patada del escorpión	

POSICIÓN ESPECIAL

Movimiento	Comando
Reptación de mantis	
Durante reptación de mantis	
Danza de fuego de la mantis	
Saludo retorcido	
Huida del manicomio	
Patada del escorpión	
Picado ciego	
Paseo de la mantis	

POSICIÓN ESPECIAL

Movimiento	Comando
Posición ciega	
Durante posición ciega	
Reptación de mantis	
Garra ciega	
Molinete de la locura	
Rueda lunática	
Embestida del codo mudo	
Trituradora	
Recta de la rata	
Puntada roja	
Espantapájaros	
Trampa mortal	
Embestida de codo ciego	
Patada ciega	
Cola de escorpión	
Patada muda	
Patada con caída ciega	
Balanceo freakie	
Espasmo	
Freak y Reptación de mantis	
Arco malvado invertido	
Rosa de la muerte	
Dominio ciego	

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Movimiento	Comando
Garra elegante	
Abrazo silencioso	o
Hoja ciega	o
Muñeca lunática	o o
Codazo demoníaco	o o
Desesperación	o
Tijeras de la locura	o
Excavadora del infierno	
Tajo infernal y Garra ciega	
Deslizamiento	
Rabo de demonio	o
Pata muda baja	o
Cola de escorpión	o
Sacudida lunática	
Ganzúa	o o o o
Fisgón	o o o o
Embestida de Caliostro	

PROYECCIONES

Movimiento	Comando
Paraguas giratorio	(CDF)
Pesadilla del ciempiés	(CDF)
Taladro sangriento	(CDF)
Encuesta del loco	(CDI) cualquier proyección
Vapuleo de arbustos	(CDD) cualquier proyección
Araña sádica	(CDP) cualquier proyección

Xianghua



Arma: **Espada china**
Nombre del arma: **Krita-Yuga**
Estilo: **El arte de la espada aprendido de su madre**
Edad: **16** Fecha de nacimiento: **2 de abril**
Familia: **Padre dado por muerto. La madre falleció cinco años atrás.**
Lugar de nacimiento: **Imperio Ming**
Altura: **1,52** Peso: **46 kg.** Grupo sanguíneo: **B**







Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Movimiento	Comando
Ritmo bello	
Ritmo Tzao Lan Hua	
Falso ritmo Tzao Lan Hua	
Falso ritmo	o
Rosca Lian Hua a la izquierda	
Finta de Feng Yun	
Doble Feng Yun	
Lian Hua sesgado	
Lian Hua contundente	
Ataque Shui Shian	
Cese del ritmo	
Chai Hua	
Lian Hua de asalto	
Rodaja Lan Hua	
Lan Hua	
Chai Hua en caída	(En el aire), (TSLA)
Rodaja Yann	
Ritmo Muu Jiann	(Al levantarse)
Ritmo elegante	
Rosca Lian Hua a la derecha	
Círculo Mei Hua	
Ritmo con avance	
Ritmo mortífero	
Ritmo juguetón	
Lian Hua superior	
Rotura de ritmo	
Shan Ji	
Tzao Lan Hua	
Finta de Tzao Lan Hua	
Lian Hua vengativo	
Shiang Ryh Kwei	(En el aire), (TSLA)
Corte Yann	
Shiang Ryh Kwei	(Al levantarse)
Finta de Shiang Ryh Kwei	(Al levantarse)
Mei Guei Hua	(CA)
Finta Mei Guei Hua	(CA)
Patada Yuen	
Patada Outer Heh	
Patada Heh	
Swing Woan Shyong	
Patada Sheau Shan	
Mordisco Woan Shyong	
Rompe-círculos	
Finta de rompe-círculos	
Finta de rompe-círculos y Feng Yun	
Patada Shan	
Ta	
Barrido Lian Hua	(En el aire), (TSLA)
Patada Heh interior	
Shui Shian ascendente	(Al levantarse)
Muu Jiann	+
Muu Jiann con avance	+
Gran muralla	+
Cañón Lian Hua	+
Mutilación Yann	+
Retirada Muu Jiann	+
Mutilación Mei Hua	(Al levantarse) +
Tallador Mei Hua	(Al levantarse) +
Guei	(Tendido en el suelo) +
Hou Lee	+
Durante Hou Lee: Gran muralla baja	+
Barrido Lian Hua	+
Bea Her Hua con avance	+
Gran muralla baja	+
Paso sísmico	+
Hwu Dye	+
Muu Ling	+
Bea Her Hua en retirada	+

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Movimiento	Comando
Lian Hua contundente	
Li	o
Lian Hua giratorio	o
Ing Hua	o
Rodaja Lan Hua	
Lan Hua	
Ritmo juguetón	
San Jaan	o
Rodaja juguetona	o
Lian Hua vengativo	o o
Deslizamiento	
Rompe-círculos	o
Finta de rompe-círculos	o
Finta de rompe-círculos a Feng Yung	o
Patada Heh exterior	o o o
Ta	
Gran muralla	+
Ma Chiueh	o o o +
Hou Lee	+
Bea Her Hua con avance	+
Bea Her Hua	o o o +
Bea Her Hua en retirada	+

PROYECCIONES

Movimiento	Comando
Yuen Chuei Shaur	(CDF) +
Ling Sheang largo	(CDF) +
Tien E Sheang	(CDI) cualquier proyección
Yng Dyi Yann	(CDD) cualquier proyección
Yuh Luen Shaur	(CDP) cualquier proyección



Yoshimitsu

Arma: **Katana** Nombre del arma: **Yoshimitsu**
Estilo: **Manji Ninjitsu** Edad: **Desconocida**
Fecha de nacimiento: **Desconocida**
Familia: **Desconocida. Clan extinto**
Lugar de nacimiento: **Desconocido**
Altura: **1,74** Peso: **57 kg.**
Grupo sanguíneo: **O**

Lista de movimientos esenciales

ATAQUES ESPECIALES

Vendaval raudo	
Vendaval	
Aliento	
Riqueza dispersa	
Hierba de despedida	
Dorsos de piedra	
Puño de piedra	
Sin boca	
Cuenta del demonio	(En el aire) (TSLA)
Renacer del demonio	
Girasol	(Al levantarse)
Barrido con espada	(CA)
Bendición rápida	
Embate de hoja ninja	
1er espíritu de la espada	
2º espíritu de la espada	
3er espíritu de la espada	
Rama de Firmiana	
Granada	
Tiempo lluvioso	
Tajo de espada	
Pinchito moruno	
Espada giratoria	
Espada giratoria rápida	
Doble rebanada frontal	
Onceava luna	(En el aire) (TSLA)
Luna de otoño	
Paliza entrampada	(Al levantarse)
Puño tallador Manji	(CA)
Espada hereje	(CA)
Kogarashi	
Zigzag	
Granizo	
Porrazo de rodilla	
Destierro del polvo	
Patada de canguro	
Cortador de balas	
Bala rápida del infierno	
Mizore	(Al levantarse)
Oroshi	
Viento de montaña	(En el aire) (TSLA)
Tormenta	
Barrido con carga	(CA)
Patadas giratorias bajas	(CA)
Dorso de la mano	
Espada del espíritu lloroso	
Espada del espíritu lloroso: Muerte	
Espada del espíritu lloroso a Pogo	
Ciclón excavador	
Salto del helicóptero	
Corte del helicóptero en descenso	
Helicóptero inverso	
Suicidio estático	
Falso suicido con rotación	
Suicidio con rotación	
Aldaba	
Combo del tiburón	
Helicóptero del tiburón	
Circium	
Evasión giratoria	
Viento venenoso	

POSICIÓN ESPECIAL

Pogo	
Durante Pogo	
Sentada	
Patada de canguro	
Carga Pogo	
Brinco Pogo	o o

POSICIÓN ESPECIAL

Sentada	
Durante sentada	
Sentada	
Lucro	
Teletransporte	o

DESPLAZAMIENTO EN 8 SENTIDOS

Aliento	o o
Hiraki	(CDD)
Sin boca	(CDI)
Destierro de la bruma	o
Rama de Firmiana	o o
Maleza de la lluvia	o
Llamas del infierno lloroso	o
Pincho moruno	
Deslizamiento	
Porrazo de rodilla	o
Torbellino	o
Cortador de balas	o o
Bala rápida del infierno	o o
Espada del espíritu lloroso	
Espada del espíritu lloroso: Muerte	
Espada del espíritu lloroso y Pogo	
Combo del tiburón	o o
Helicóptero del tiburón	o o
Erupción solar del ninja	
Erupción solar del ninja y sentada	o o o
Erupción solar del ninja y Pogo	o o o

PROYECCIONES

Golpe a la mandíbula	(CDF)
Costalazo con salto	(CDF)
Caída del arco iris	(CDF)
Tormenta elegante	(CDI) cualquier proyección
Aleación ninjitsu Manji	(CDD) cualquier proyección
Caída del tornado	(CDP) cualquier proyección

The House of the Dead 2 (última parte)

El espeluznante paseo por la ciudad maldita continúa. Respira profundamente y prepárate para experimentar nuevos horrores y... luchar por tu vida.



OPCIONES DE JUEGO

 1 ó 2 Jugadores  Pistola  Volante  Internet  Arcade stick  Vibration pack

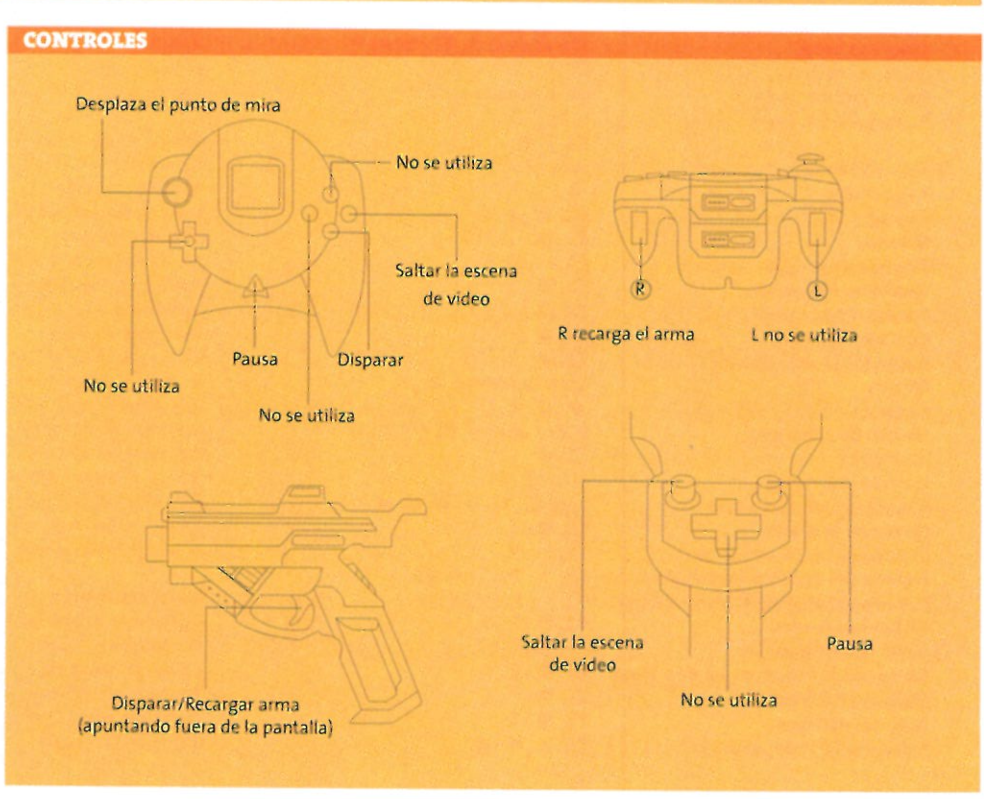
Género: **Shoot'em-up**
Opción 60 Hz: **No**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **AM1 (Sega)**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas Juego + pistola: 13.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **No**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Estadística**



CONTROLES



THE HOUSE OF THE DEAD 2

NIVEL 3

DARKNESS

Situación: **Canal / Pasaje subterráneo**
Civiles para conseguir bonus de vida: **3**

La única forma de llegar al otro lado de la ciudad ahora que los puentes no existen es en bote. Por suerte, Harry y Amy se han hecho con uno, así que Gary y James saltan a él. Goldman está detrás de todo lo que está ocurriendo, de modo que se dirigen a su cuartel general.

Área Uno

Si te has enfrentado contra el Hierophant en los puentes de madera, irás a parar al lado izquierdo del canal. Mientras pasas por las compuertas, cárgate a los dos Ebitans que saltan sucesivamente contra ti desde el agua y luego mata a los dos Davids que se dejan caer desde el puente de encima uno tras otro. De pronto, una lancha rápida toma la curva a todo trapo: es tu única oportunidad de librar al ciudadano de a bordo del Bob que lo ataca porque, cuando gire para alejarse de ti, el Joe en la parte trasera del bote no te dejará ver. Mata al Joe y luego vigila con el Johnny que cae en la parte delantera de tu bote mientras hablas con el ciudadano. Dispara a otros dos Johnnys que hay en una pasarela sobre la compuerta para avanzar, a continuación, a través del viaducto recién abierto.

Área Dos

Mientras dejas atrás una pasarela a la izquierda, liquida a la fila de zombies para que no ataquen todos a la vez. Ten cuidado con la extensa horda de Ebitans que rondan por el agua a la derecha y, luego, elimina enseguida a los dos Bobs del puente que hay a la izquierda, listos para lanzar un par de barriles en tu dirección. Mata a las tres pirañas de detrás del bote para continuar por el canal hacia el siguiente muelle; ojo con el David que hay en medio, rodeado de un par de Bobs más fuertes. Muertos estos tres engendros, el bote dobla el recodo y se detiene junto a una dársena de piedra ubicada a la derecha.

Área Tres

Si te enfrentaste al Hierophant en el puente Sunset, enfilarás el canal desde el lado de la derecha. Avanzando por las compuertas, vuélales la cabeza a los tres Ebitans que hay a un lado, en el agua. Mientras el bote sigue adelante, pasarás bajo un puente desde el que un David se tirará e intentará hacerte pupa: liquídalo antes de que tenga oportunidad de hacerlo. No mucho más adelante, hay un Johnny arriba a la izquierda arrojándote sus hachas; una vez eliminado, deberás encargarte de dos búhos para, luego, girar a la derecha. Allí debes salvar a un ciudadano cargándote a tiempo a los dos Ebitans que van tras él. Vigila con el Ebitan que salta del agua al pasar bajo el puente, así como con el Bob que te lanza un barril si no lo abates cuando toca. Al darte la vuelta, pela a los dos Ebitans y al banco de pirañas del agua; luego, girarás para encararte

EXTRAS

NOTA BONUS MODO ORIGINAL

A lo largo de esta guía encontrarás una serie de cuadros informativos que revelan la ubicación de los diferentes ítems extra incluidos en el modo Original. En la primera parte de la misma, incluimos los bonus de los niveles 1 y 2 pero no te indicamos las áreas en los que éstos se encontraban. Toma nota: Los tres ítems de bonificación del Nivel 1 están en las áreas 1, 3 y 5 respectivamente. En el nivel 2, el bonus nº1 está en el área 1, el bonus 2 en el área 3, el bonus 3 en el área 4, el bonus 4 en el área 6, el bonus 5 en el área 8, el 6 en el área 10, el bonus 7 en el área 11 y, finalmente, el bonus 8 en el área 13.

ZOMBIES PARA TODOS LOS GUSTOS



DAVID
El zombie más común del juego. El David no es exactamente un zombie, es un ciudadano corriente que se ha vuelto malo. Ha sufrido una fea mutación y ahora sólo le interesa una cosa: ¡tu sangre!



JOHNNY
Otro producto de la terrible polución de la ciudad. Johnny se ha convertido en una verdadera máquina de matar. Lleva dos hachas y está totalmente decidido a utilizarlas para despedazarte vivo.



RANDY
Tiene enormes zarpas en cada mano y una espantosa máscara de metal que le protege la cabeza... Suele salir de caza acompañado por sus amigos, así que más vale que te vayas preparando.



MAX
Si lo que te va son las mutaciones horrorosas, no encontrarás ninguna más horrible que ésta. Va armado con un par de motosierras, así que no te sorprendas si de repente te desaparece un brazo.



BOB
No le llames estúpido; eso le pone muy furioso. Bob siente debilidad por el cuero y los barriles, pero eso no le quita el gusto por la carne humana. ¡Cuidado con este enorme pedazo de tío!



KEN
Como sabe perfectamente que la mejor forma de cargarse a un zombie es dispararle a la cabeza, Ken se ha encasquetado una máscara de protección. No te quedes ahí parado: ¡quítasela a balazos!



EBITAN
Vivir bajo el agua no le ha favorecido. Su cuerpo cubierto de cieno es tan horripilante que te quedarás petrificado de miedo, circunstancia que no dudará en aprovechar para echarte el guante.



KAGEO
No queda mucho de él, pero no te dejes engañar por esto: ¡es peligroso por naturaleza! Este zombie original del primer The House of the Dead es rápido y feroz... un verdadero monstruo.



MICKEY
Éste tipo se pasa de habilidoso. Mickey es un experto con los cuchillos. Primero salta un poco por aquí, un poco por allá y, a la que te descuidas, ya te ha clavado uno de sus cuchillos en todo el cráneo.



PETER
Puede que se parezca al actor John Hurt, pero le va mucho más el rollo de Alien. Si no te lo cargas rápido, te enviará un asqueroso gusano que soltará por el pecho... ¡Qué vomitivo!





a la lancha rápida que viene hacia ti. Deberás afinar la puntería para evitar que el Ebitan asesine al ciudadano que va a bordo y poder seguir todo recto: si muere, irás a la izquierda, más allá de otro ciudadano atacado por un par de Ebitans y de un grupo de pirañas.

Área Cuatro

Si no logras salvar al hombre de la lancha rápida, girarás a la derecha y dejarás atrás la sala de control del dique: mata enseguida a los Kageos y al Johnny que salen de ella. Mira al agua para hacer frente a dos nuevos Ebitans y luego actúa con rapidez para salvar al ciudadano que flota en el agua tiroteando a los Ebitans que lo atacan. Elimina a las pirañas que tienes detrás; a continuación, irás hacia delante liquidando al Ebitan que intenta sorprenderte desde el agua y a los otros dos que pretenden colarse por la proa del bote.

Área Cinco

Al alejarte del garaje, volverás hacia la izquierda y verás a lo lejos a una ciudadana a la que salvar: apunta con tiento y despacha al David que se le acerca por la derecha. Cuando la cámara vuelva a la derecha, ten cuidado con el Johnny de la pasarela que te lanza hachas y sigue luego al bote bajo el puente, deshaciéndote de los murciélagos que te

JEFE TOWER (TIPO 8000)



ZONA DEL PASAJE ACUÁTICO

La lucha contra el jefe Tower se divide en dos secciones: tomes la dirección que tomes en este nivel, la primera fase siempre es la misma. Tendrás cinco cabezas tipo serpiente ante ti, una de las cuales es azul. A ésta ignórala porque no te atacará (¡todavía!); mejor concéntrate en las otras. Puedes disparar a cualquiera de las cabezas y causarles daños siempre que tengan la boca abierta; sin embargo, lo más probable es que te interese ir a por la cabeza que tenga un círculo brillante a su alrededor, ya que esto significa que está a punto de atacar. Dispárale a la boca para evitar que te acierte y mantén los ojos bien abiertos para descubrir cuál será la próxima cabeza en atacar. Cada cabeza requiere, como mínimo, cuatro impactos para morir, así que procura atacar a las cabezas que vienen a por ti en vez de las que no suponen una amenaza. Una vez muertas todas las serpientes, la sierpe azul se dará el piro y la perseguirás por el pasaje acuático para pasar a la segunda sección de la lucha. El hecho de que la sala esté llena de agua hace más fácil ver venir los ataques de Tower, ya que flota en la superficie: tendrás más posibilidades de acertarle, porque sus ataques vienen desde lejos. La pega es que la estancia brinda a Tower más espacio para moverse.
Irá zigzagueando entre los pilares hasta que, al final, irá directo hacia ti con los colmillos al descubierto. Deberás dispararle dos o tres veces a la boca para evitar que te ataque: si no lo haces, te pegará un mordisco y se pondrá a nadar a la espera de otra acometida. Si le vas dando en la boca cuando te lance un ataque, Tower no tardará en pasar a mejor vida.

EXTRAS

BONUS MODO ORIGINAL 1 (ÁREA 2)

Mientras avanzas por el canal y justo cuando la cámara gira para encarar a las tres pirañas que vienen hacia ti, dispara a la puerta del fondo. Ésta se abrirá de golpe y revelará un ítem extra, que suele ser una pistola de rayos. ¡Hazte con ella antes de que te echen encima las voraces pirañas!



BONUS MODO ORIGINAL 2 (ÁREA 4)

Cuando la lancha rápida haya pasado a tu lado y hayas rescatado al tipo al que ataca el Ebitan, espera a que Amy termine su llamada y mira la parte trasera del bote. ¡Sólo dispondrás de unos instantes para agenciarte el apetecible ítem de atrás!

BONUS MODO ORIGINAL 3 (ÁREA 4)

Mira cómo se abre la puerta del garaje a la derecha para revelar a la pandilla de zombies y fulmina al Johnny y al David de la derecha. Detrás de ellos, en el suelo, hay algunas cajas, una de las cuales contiene un ítem de bonificación. Eso sí, ¡cuidado con el Joe que te atacará por la derecha!



BONUS MODO ORIGINAL 4 (ÁREA 6)

Mientras te abres paso más allá del grupo de Kageos a través del pasaje subterráneo, dispara a la caja que sobresale de la escalera de la derecha. Una vez que hayas despachado a los dos Bobs, la cámara girará a la derecha y te permitirá recoger el ítem de bonificación que has dejado al descubierto.

BONUS MODO ORIGINAL 5 (ÁREA 7)

Deshazte de los tres Kageos que hay en la pasarela del pasaje subterráneo y seguirás el camino hacia el civil acosado por otros dos Kageos. Justo a la izquierda del inocente caído hay un ítem de bonificación al que hincarle el diente: ¡tómalo antes de que el hombre la diñe!

sobrevuelan desde el pasaje. Al adentrarte en una arcada, te ataca un grupo de murciélagos, así que elimínalos mientras vuelan hacia ti antes de llegar al final del canal.

Área Seis

Cuando salgas del bote, cruzarás una arcada para enfilar un pasadizo subterráneo. Revienta a los tres Kageos que te aguardan en el interior de la arcada y luego vigila con los murciélagos que van a por ti desde arriba. Avanzando un poco más por el pasaje, dispara a los dos Bobs que saltan por la izquierda; bajarás por los escalones que tenían detrás: salva al civil indefenso cargándote a los dos Kageos cuando éste caiga al suelo y entrarás en la siguiente estancia para descubrir qué es lo que se comía a sus amigos.



Área Siete

Cuando el bote llega al muelle subterráneo, saltarás para hacer frente a un reducido grupo de Kageos allí presentes. Extermínalos a todos antes de que se enteren de qué sucede y luego sigue la cámara mientras gira a la izquierda y recorre la pasarela de piedra.
Atisbarás a un supervivente a lo lejos, perseguido por dos Kageos: si te esperas a que caiga al suelo, podrás dispararles con comodidad. Cuando el hombre esté a salvo (o no), entrarás en la siguiente estancia para vértelas con Tower.





JEFE

TOWER (TIPO 8000)



ZONA DEL PASAJE ARENOSO

Tal como hemos dicho, la primera sección de este combate es idéntica a la librada en el pasaje acuático. Sin embargo, afrontar la segunda fase de Tower en el pasaje arenoso es algo distinto por la sencilla razón que luchas en la arena. La buena noticia es que Tower no posee tanta libertad de movimiento en la arena, por lo que la mayoría de sus ataques vienen en línea recta. La mala noticia es que cuesta algo más descubrir por dónde viene Tower porque permanece enterrado en la arena hasta que ataca. Vigila por dónde se eleva la arena y apunta con cuidado para darle en los morros antes de que te dé un mordiscazo.

Área 2
Bonus 4
Jefe de nivel Tower (Arena)
Área 6
Área 1
Bonus 1
Área 7
Área 4
Área 5
Jefe de nivel Tower (Agua)
Área 3
Bonus 2
Bonus 3
Bonus 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

NIVEL 4

DESPAIR

Situación: **Coliseo**
Civiles para conseguir bonus de vida: **3**

Cuando Tower la palma, Gary recibe de súbito una llamada en el móvil. Es Amy, pero no parece estar muy contenta; al contrario, da la impresión de encontrarse en apuros. Suenan disparos y el teléfono se queda mudo. ¡Al coliseo, rápido!

Área Uno

Si la segunda parte de la lucha con Tower tuvo lugar en el pasaje arenoso, ahora empezarás tu recorrido en las pasarelas subterráneas del coliseo. Mientras recorres la pasarela de metal, tres Kens vendrán a por ti. Una vez eliminados, aparecerán dos Randys a través de un conducto que hay a un lado; cuando te hayas deshecho de éstos, vendrá otro igual seguido de cerca por un Lizard que caerá del techo. Cuando el camino esté despejado, tendrás la oportunidad de salvar a un ciudadano en el conducto de ventilación de delante; colgado de una de sus piernas hay un Kageo que amenaza con arrastrarlo consigo si no lo pelas enseguida. Cuando el hombre esté a salvo, cruzarás la puerta de la izquierda, matando al Ken y al Kageo que te aguardan antes de subir las escaleras. Los dos Gregorys que hay aquí interceptarán tus tiros con sus espadas, así que apúntales a las piernas y ve luego a por la cabeza cuando bajen la guardia. En el conducto de encima aparecen dos Lizards más, así que aniquílalos y cruza la puerta de delante.

Área Dos

Quienes lucharon con Tower en el pasaje acuático se dirigirán al coliseo a través de las cuevas de la cascada. Al aproximarte a las ruinas, tres Kageos dan un brinco para pillarte. Cárgatelos y subirás las escaleras para encontrarte a un Ken y a dos Kageos más; destruidos los tres, un Mickey saldrá corriendo de debajo de la catarata. Dispara a sus cuchillos en el aire y mátalo enseguida; luego, avanzarás para enfrentarte a un grupo de murciélagos que te atacan desde una caverna que hay encima. Bajarás las escaleras y podrás rescatar a un ciudadano cautivo de un Kageo a una distancia de quemarropa.

Apunta con tino para salvarlo y deshazte del Ken que hay en la celda a la derecha.

Área Tres

Cuando giras de vuelta a las escaleras, llegan dos Lizards desde arriba. Pélalos mientras se deslizan escaleras abajo y correrás a lo alto, donde te espera otro civil. Deberás eliminar de inmediato al Kageo que cuelga de su pierna para evitar que arrastre al civil al hueco del respiradero, así que afina el pulso. La cámara tira hacia atrás para encarar a dos Lizards más colgados del techo: sácalos del conducto a tiros para que caigan al foso de la izquierda y, luego, gira a la derecha para matar al Gregory y al Kageo que vienen por el pasaje lateral. Hay otros dos Lizards a los que cargarse antes de cruzar la puerta, tras la cual aguardan dos Kens y un Kageo. Dispárales de izquierda a derecha y luego, mientras avanzas, aniquila el enjambre de murciélagos que bajan en tropel por la escalera de delante.

Área Cuatro

Al otro lado de la puerta hay un civil retenido por un Kageo; también hay una celda a la









EXTRAS

BONUS MODO ORIGINAL 1 (ÁREA 1)
Para conseguir este bonus, deberás rescatar al ciudadano que cuelga del respiradero. Una vez a salvo, espera a que se ponga en pie y cuando se haga a un lado dispara al enrejado que tiene detrás. Éste cederá tras un par de tiros, brindándote unos instantes para recoger el ítem extra que hay detrás.

BONUS MODO ORIGINAL 2 (ÁREA 1)
Cuando penetres en el área de los dos zombies Gregory, dispara enseguida a las puertas de hierro que hay a la derecha, en el fondo. Si usas balas del calibre 1'5 o superior, se abrirán y podrás hacerte con el ítem de bonificación oculto tras ellas cuando la cámara pase por ahí.



BONUS MODO ORIGINAL 3 (ÁREA 2)
Independientemente del lugar por el que accedes a esta sección, mira las cajas que hay al fondo de la primera celda, donde un Kageo sujeta a un civil. La caja del fondo a la derecha contiene un ítem de bonificación: ábrela de un tiro y agéncialo enseguida.

BONUS MODO ORIGINAL 4 (ÁREA 3)
Cuando disparas a los dos Lizards que reptan por lo alto del conducto, justo tras el hueco del respiradero, éstos caerán al suelo y a una zanja poco profunda a la izquierda. En cuanto caigan, estáte a punto para mirar a la pared del fondo de la zanja, ya que allí suele haber un ítem de bonificación: ¡al loro, porque sólo tendrás un instante para dispararle!



derecha que alberga a otro Kageo y a un Ken. Si consigues salvar al civil obtendrás un pack extra de vida, momento en el que la cámara va hacia la izquierda y baja un breve tramo de peldaños que se adentran en un túnel. Aquí encontrarás un par de asquerosos Lizards a los que tendrás que despachar; un poco más adelante en el pasaje, también te toparás con un Gregory y un Kageo.

Área Cinco

Si fracasas con alguno de los ciudadanos que cuelgan de los huecos de los respiraderos, acabarás en esta zona de túnel inferior. Yendo hacia delante, mata al Kageo a quemarropa y te girarás para encarar otro Kageo y un Ken; un segundo Ken te espera en el pasadizo de fuera. Abate a los murciélagos que entran por un agujero del techo antes de eliminar al Gregory de la izquierda. Mientras bajas las escaleras hacia el área del estanque de debajo, dos Lizards intentan detenerte.

Área Seis

Pasarás por encima de las columnas caídas para ver a un ciudadano en aprietos. Si consigues salvarlo (cosa harto difícil), entrarás por la derecha en una nueva estancia: dentro te esperan un Ken y un Kageo, así como dos Lizards que intentan impedir que subas las escaleras. Si dejas que muera el inocente, deberás entra en una sala a la izquierda donde tendrás que vértelas con un Ken y un Kageo que entorpecen tu paso hacia el ascensor que hay detrás suyo.

Área Siete

Al adentrarte en las ruinas de la zona central, la cámara se mueve a la derecha para que salves a un ciudadano: cárgate al Kageo que se le acerca antes de liquidar al Gregory que viene a por ti. Mientras te giras y te diriges al coliseo, dos Mickeys y un Kageo saltan por la derecha, así que despacha primero a los dos lanzadores de cuchillos antes de correr escaleras arriba hacia la arena principal. Si cruzaste el estanque y subiste las escaleras para llegar a esta zona, verás que el ciudadano ya está muerto, así que sólo deberás darles el pasaporte al Gregory y al Kageo que te aguardan.
Tras darte la vuelta, mata a los dos Mickeys que vienen por la derecha antes de subir las escaleras para habértelas con el jefe Strength en la zona de la luz diurna.

Área Ocho

Si penetras en esta sección por el túnel de la derecha, girarás a la izquierda a través de esta sección en ruinas y toparás con tres Kens que vienen corriendo por un pasaje lateral. Si has usado el ascensor para llegar a esta sección del nivel, deberás sacarles los higadillos a dos Kens que hay en lo alto, así como a un Gregory y a un Kageo que te atacan por la izquierda al adentrarte en las ruinas.
Los mismos Kens te atacan desde el pasaje lateral antes de que subas las escaleras de delante para hallar a Harry y Amy en la zona que se encuentra en penumbra.

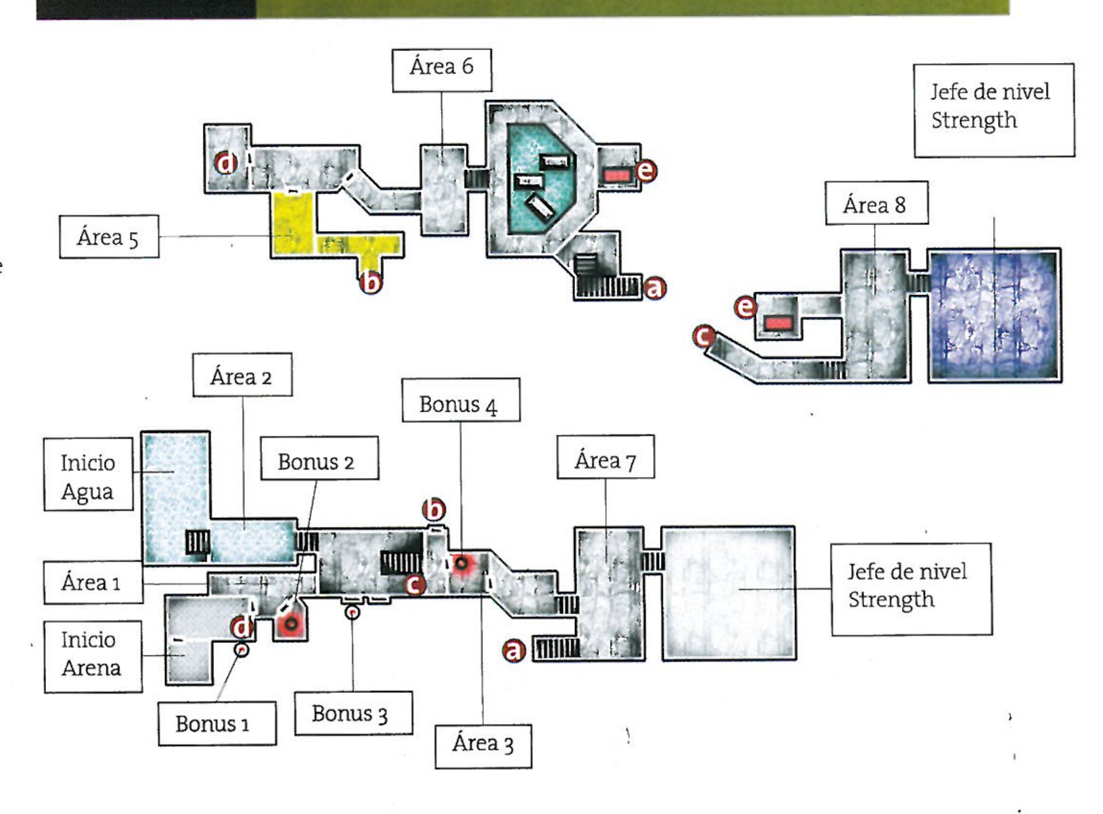
JEFE

STRENGTH (TIPO 205)



ZONAS DEL COLISEO A LA LUZ DEL DÍA Y EL COLISEO EN PENUMBRA

La lucha contra el jefe de nivel Strength es exactamente la misma sin importar el lugar por el que accedes al coliseo; la única diferencia es que una se desarrolla durante el día y la otra tiene lugar de noche, con montones de focos iluminando el área. Éste es un combate complicado porque Strength parece leer la mente y se mueve como un niño hiperactivo que se haya zampado toneladas de esas barritas energéticas de chocolate. Prepárate porque vas a sufrir, pequeño...
El único punto vulnerable de Strenght es su cabeza. El problema es que la mayor parte del tiempo se la cubre con su enorme sierra de cadena. Es bastante ágil de pies e intentará lanzarse contra ti a la menor oportunidad para rebanarte con la sierra, o sea que aprovecha sus pasos tambaleantes para apuntarle a la cabeza. Como Strength desplaza la sierra de lado a lado, tendrás oportunidad de acertarle en la sesera si concentras tus disparos en un único punto. Cuando le des, Strength se tambaleará, permitiéndote poner algo de distancia entre tú y él. Strength, claro, se reserva unos cuantos ases más en la manga. Ten cuidado cuando desaparezca detrás de los muros mientras doblas las esquinas del coliseo. Es señal de que trama algo. Cuando lo haga, Strength reaparecerá en alguno de los dos lugares posibles: o bien a la derecha cerca de ti (¡atravesando las paredes que le estorben si tiene que hacerlo!), o bien en lo alto de la pared, a punto de saltar. En cualquier caso, sólo dispondrás de unos instantes para meterle plomo en el entrecejo antes de que te ataque; si lo que hace es saltar desde el muro, deberás acertarle mientras se deja caer o te meterá un viaje al tocar suelo. Cuando al final lo hayas cansado hasta dejarle sólo con unas gotas de energía, se enfurecerá, sacudiéndose como un poseso. Esto hace que cueste aún más acertarle: concéntrate de nuevo en un punto central para endosarle los últimos impactos de bala y hacer que caiga muerto con estrépito.



THE HOUSE OF THE DEAD 2

NIVEL 5

DAWN

Situación: **Punto A0063**
Civiles para conseguir bonus de vida: **N/D**

Tras rescatar a Harry y Amy de las garras de Strength, Gary y James deciden ir a por el mismísimo Goldman: las cosas han ido demasiado lejos. Harry les entrega las llaves de su coche; sin embargo, deberán atravesar el Punto A0063 para encontrarlo...

Área Uno

Mientras te abres paso hacia el Punto A0063, donde está aparcado el coche de Harry, de pronto a la derecha se abre una puerta por la que salen tres Joes. Dales su merecido y prepárate para el Peter que se oculta en el garaje pequeño de la izquierda. De la furgoneta suger dos Joes más, así que dispárales enseguida porque soportan más impactos que los zombies normales. La cámara gira a la derecha para encuadrar el coche de Harry, cuando un Peter aparece de golpe por un lado: cárgatelo para evitar que el gusano de su interior te lastime y, luego, vigila con los dos Joes y un Mickey que te esperan junto al coche.

Área Dos

LA REVANCHA DE JUDGEMENT

Tras meterte en el coche de Harry y dirigirte al cuartel general de Goldman, algo familiar golpea de improviso el parabrisas... ¡es el demonio alado de los suburbios de la ciudad! Ha vuelto, pero no está solo: lo acompaña Judgement, ¡y esta vez está furioso! En realidad, esta lucha no difiere de la que libraste al final del primer nivel. Concentra siempre tus disparos en el área del pecho de Judgement, yendo a por el demonio cuando la armadura vaya a atacar, si es que no se metió en tu línea de fuego. Capta al demonio en tu mira cuando Judgement haya caído y cárgatelo enseguida: cuando estire la pata, podrás continuar avanzando con el coche.

Área Tres

Camino del puente suspendido, un deportivo ostentoso a toda pastilla se pone junto a ti... ¡y lo conduce un grupo de zombies! Dispara al Joe del capó en las piernas para tirarlo bajo las ruedas y te moverás a lo largo de los coches para descubrir a otros dos Joes en el interior del vehículo. Dispárales enseguida en cuanto los tengas lo bastante cerca como para que te ataquen con facilidad. Cuando están muertos, el coche se estrella contra la barrera y explota envuelto en llamas (mataras o no al conductor). La cámara vuelve a la izquierda, ¡justo a tiempo de captar a dos Cyber-Blades teletransportándose y yendo a parar a tu capó! Es fácil meterles un balazo en la cabeza de tan cerca que están, pero es que a veces ni siquiera te atacan si fallas, así que no te precipites.

Área Cuatro

LA REVANCHA DE HIEROPHANT

Así que nada por delante salvo la carretera, ¿eh? ¡Que te crees tú eso! Justo cuando despejas de zombies el camino, la carretera explota ante ti mientras aparece algo que sale del río de debajo... ¡el Hierophant ha vuelto! Una vez más, la batalla es bastante similar a la del nivel 02, aunque no se tira al agua ni azuza a unas pirañas contra ti. Es bastante más débil que la última vez, de modo que hacen falta menos impactos para enviarlo al infierno pero no por ello es menos peligroso, ¡así que mucho ojo! Ve dándole sin cesar para alejarlo de ti y que no pueda golpearte con el tridente. Cuando empiece a saltar alto (sólo viene por el medio,

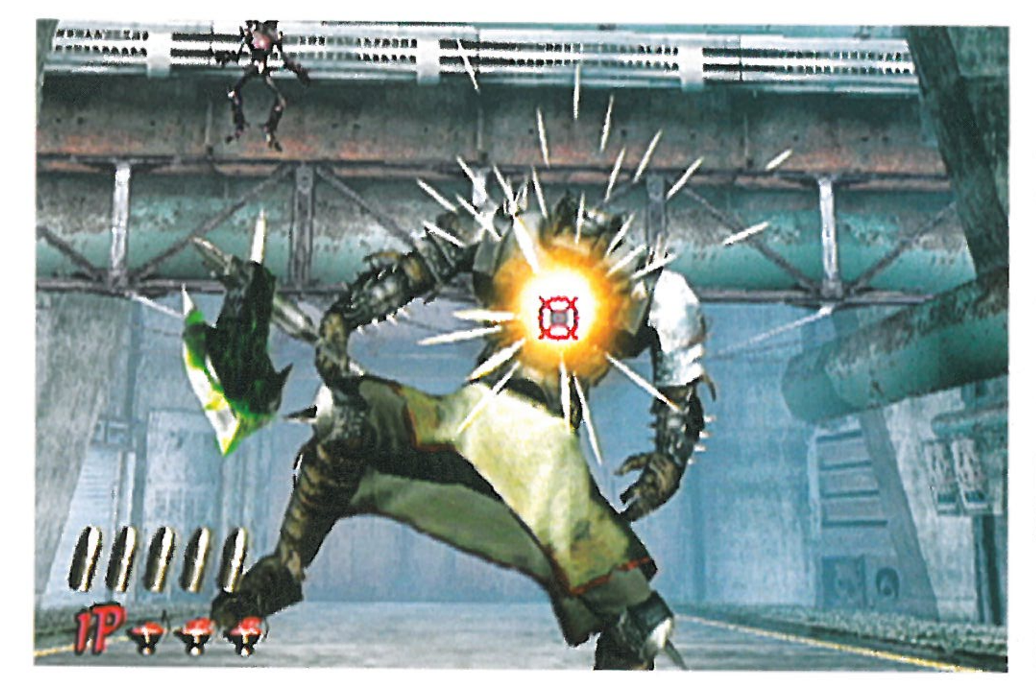


EXTRAS

BONUS MODO ORIGINAL 1 (ÁREA 1)
Cuando la cámara efectúe una panorámica a la izquierda para mirar hacia el pequeño garaje con la furgoneta dentro, desembarázate del Joe a mano izquierda que salta a través de las puertas y mira enseguida detrás de él. En la parte trasera de la furgoneta hay un ítem de bonus: dispárale de inmediato antes de que te alcance el Joe situado a mano derecha.

BONUS MODO ORIGINAL 2 (ÁREA 4)
Mientras tu coche zumba por el puente hacia tu segundo encuentro con el Hierophant, podrás distinguir un ítem de bonificación muy adelante en la carretera.
Para recogerlo deberás hacer gala de una precisión increíble: cuando está cerca, la sección de carretera en la que se encuentra explota para que el Hierophant pueda hacer su entrada.

BONUS MODO ORIGINAL 3 (ÁREA 5)
Cuando llegues a las dos camionetas de la carretera, justo después del Hierophant, dispara repetidas veces a las puertas de la izquierda: necesitarás usar balas del calibre 1'5 o superior para abrirlas.
Una vez muertos todos los zombies de esta zona, la cámara realizará una panorámica a la izquierda y tendrás una oportunidad de agenciarte el ítem de dentro. Suerte: ¡es el único lugar donde puedes conseguir el bonus de Créditos Infinitos!

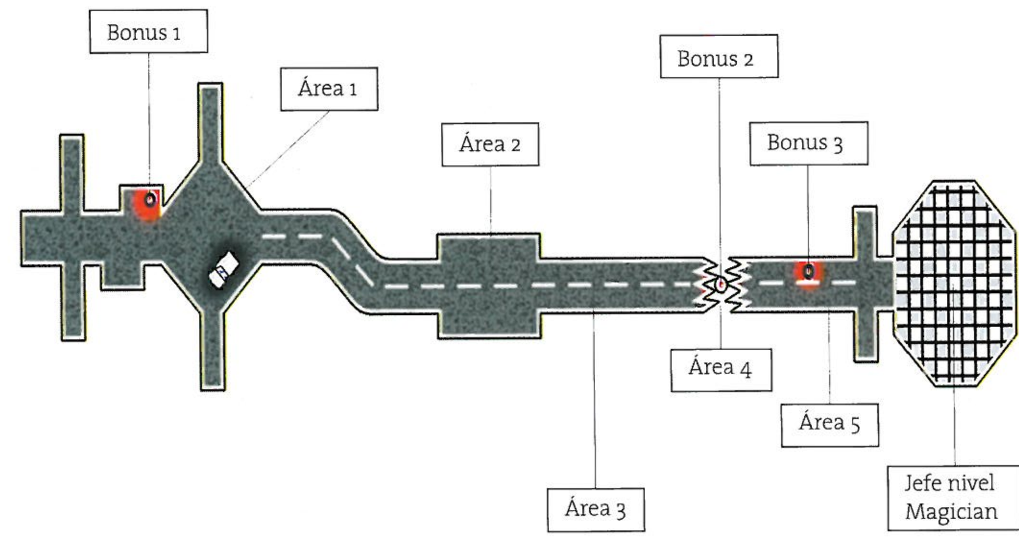




no por los lados), dispara cerca de la parte superior de la pantalla: tendrás que hacerlo retroceder antes de que baje y te abra tres nuevos orificios en la cabeza.

Área Cinco

Cuando te hayas librado del Hierophant, el coche rodeará el agujero del puente y seguirá por la carretera. Delante espera un nutrido grupo de zombies, compuesto en su totalidad por Joes: extermínalos, pero vigila después con los dos Peters que saltan de la camioneta de la derecha. Serpenteando con el coche entre las furgonetas, deberás cargarte a dos Cyber-Blades más que aterrizan en el morro de tu coche mientras avanzas por la carretera. Cuando el coche arremeta contra una valla de metal que corta la carretera, te enfrentarás al último grupo de zombies de este nivel: deshazte primero de los Joes antes de encargarte de los Peters, para los que hacen falta menos balas.





JEFE MAGICIAN TIPO 0

Al fin estás frente al cuartel general de Goldman. Por desgracia no podrás adentrarte para averiguar qué está pasando allí: de repente hay una explosión que llega desde arriba, y una silueta familiar se presenta ante ti. Es... ¡Magician!

Pero, ¿no fue eliminado en el primer The House of the Dead? ¡Está claro que no!. Por suerte, Magician no es tan duro como lo era entonces. El diario de G muestra que sus puntos débiles residen aún en el mismo sitio: aunque su cuerpo está cubierto por una armadura, puedes alcanzarlo a través de los huecos que hay en su brazo izquierdo y sus piernas. Estos puntos emiten un brillo rojo a intervalos regulares, con lo que no es complicado distinguirlos. Tras amenazarte, Magician emprenderá su primer ataque. Dará una vuelta completa y te lanzará una serie de bolas de fuego a las que deberás disparar si no quieres que te frían. Para herirlo, es mejor apuntar a sus puntos débiles cuando gira: el mayor y, por tanto, el más vulnerable es el de la pierna izquierda. Magician seguirá usando este ataque hasta que le hayas acertado unas diez veces. Su siguiente ataque es quizá el más peligroso; las sombras de Magician pasarán de azul a rojo y se moverá muy rápido por la pantalla antes de volar hacia ti con una bola de fuego en la mano. La única manera de evitar que te arree es dispararle a sus puntos débiles mientras se te acerca; puede resultar bastante difícil debido a la velocidad a la que se mueve. Cuando lo hayas parado cuatro o cinco veces, repetirá estos dos primeros ataques. Una vez que lo hayas frenado en seco en dos ocasiones más, será el momento de su ataque final. Magician se eleva y alza los brazos antes de disparar una gran andanada de bolas de fuego al aire. El mejor momento para disparar a sus puntos débiles es antes de que arroje las bolas de fuego, ya que están expuestos y no se mueven; no obstante, cuando las bolas ascienden, debes cargarte las del centro para impedir que te caigan sobre la cabeza. Ve rociándolo de balas cuando potencie sus tiros y procura que no te toque ninguna de las bolas (de fuego); al final, Magician la espichará y podrás entrar en el cuartel general de Goldman.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

NIVEL 6

ORIGINAL SIN

Situación: **Cuartel general de Goldman**
Civiles para conseguir bonus de vida: **N/D**

Ahora va en serio: el asalto final al cuartel general de Goldman. Lo extraño es que a los agentes Gary y James no les cuesta nada entrar en él; no parece haber resistencia alguna. De hecho, es como si los invitaran a experimentar los horrores de su interior...

Área Uno

Apenas entrar en el cuartel general de Goldman, tres Cyber-Zombies te agredirán de inmediato. Todos los zombies del cuartel son más resistentes que nada a lo que te hayas enfrentado hasta ahora; procura apuntar a la cabeza, ya que es la única forma de garantizar su defunción. Una vez que pases al vestíbulo, tres Cyber-Blades se teletransportarán desde la izquierda. Dispárales a saco para ponerlos patas arriba y que no te lancen sus cuchillas de luz; cuando estén muertos irás al ascensor, que se abrirá para soltar a dos Cyber-Sabers y un Cyber-Zombie. Cárgatelos a todos y subirás en el ascensor al piso 50 para encontrarte dos nuevos Cyber-Sabers en lo alto. A la vuelta de la esquina hay dos Cyber-Blades colgados del techo, aunque con un par de tiritos los mandarás al suelo. Por último deberás matar al grupo de Cyber-Zombies que pasan a través de la pared en dirección a ti antes de poder cruzar la pared de delante.

Área Dos

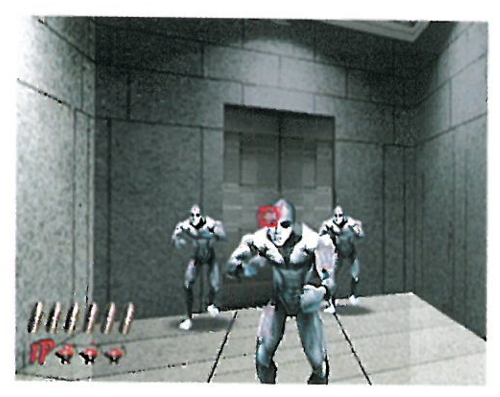
Al abrirse la primera puerta, pasarás a otra estancia pequeña. Mantén la mira en la puerta de delante, ya que deberás estar listo para afrontar al Cyber-Zombie que la cruza y va hacia ti. Acribíllalo para pasar por la puerta y entra en la primera zona del laboratorio: la cámara vira enseguida a la derecha y habrá un Cyber-Saber esperándote. Liquídalo antes de que te pegue un tajo de cerca, moviéndote por el exterior del laboratorio y cargándote a los dos Cyber-Zombies que atraviesan la pared junto a la puerta que da a la sala de delante.

Área Tres

LA REVANCHA DE TOWER

La puerta se abre para revelar otra zona de laboratorio atestada de tubos con zombies en animación suspendida: ¿qué pasa aquí? De pronto llega un rugido de la derecha y la cámara se apresura a mostrarte... ¡otro Tower! Por suerte esta batalla es exactamente igual a la primera lucha con Tower en el canal, salvo que sólo hay una sección y que esta vez la cabeza azul ataca junto a las otras. Concéntrate en las cabezas atacantes para impedir que te muerdan y pronto acabarás con las cinco serpientes.



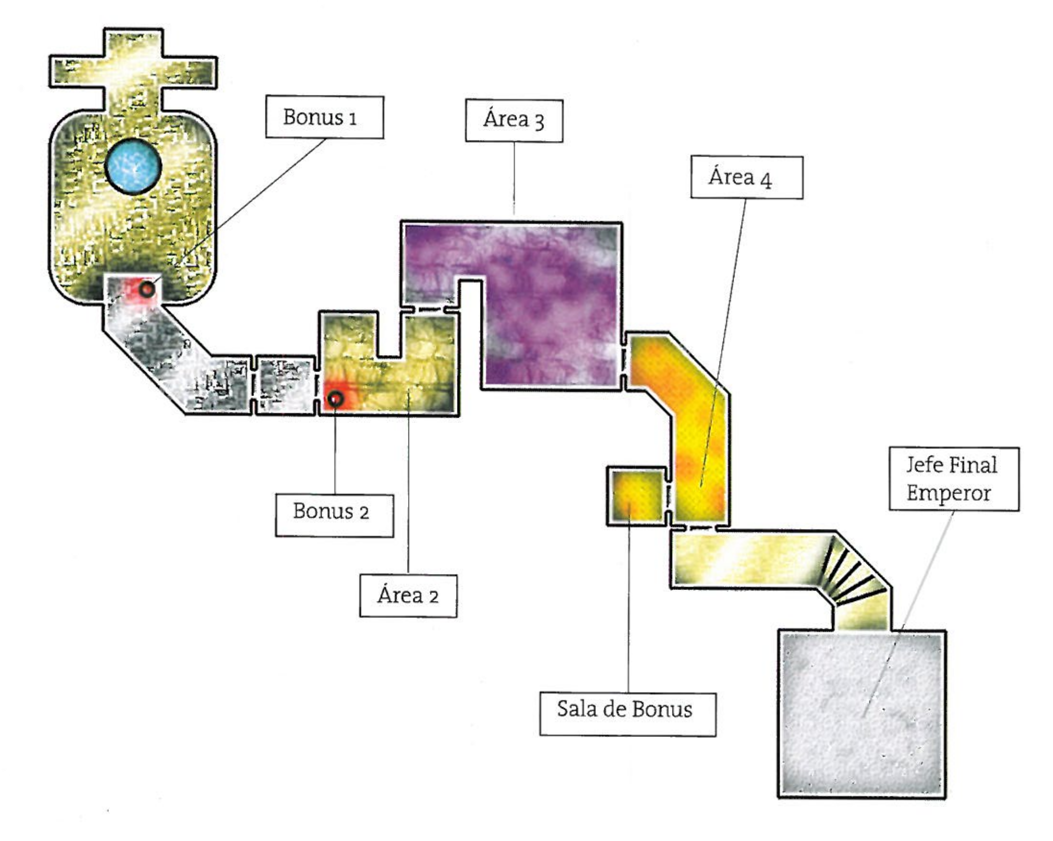






Área Cuatro

Cuando al segundo Tower ya sólo le quede morder el polvo, es momento de seguir adelante. Doblarás una esquina a la izquierda y cruzarás una puerta para entrar en un corredor. De repente, tres Cyber-Zombies atraviesan la pared de delante: cárgatelos y sigue el camino a la derecha. Mira al techo y descubrirás a tres Cyber-Blades teletransportándose hacia ti. Se desvanecen de izquierda a derecha, así que dispárales para impedir que te lancen sus cuchillas de luz y tirarlos al suelo. Sólo un poco más adelante en el corredor, se abrirán dos puertas laterales y saldrán corriendo dos Cyber-Sabers dispuestos a cortarte en juliana: apúntales a la cabeza para matarlos con rapidez. Después de esto, sólo queda perseguir a Goldman; la puerta de delante se abrirá e irás escaleras arriba hacia su despacho.



EXTRAS

BONUS MODO ORIGINAL 1 (ÁREA 1)

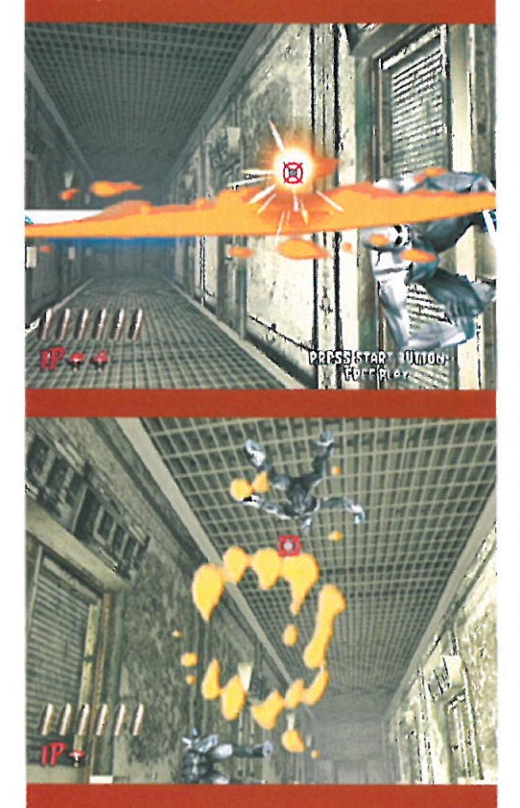
No te distraigas cuando se abran las puertas del ascensor en el vestíbulo del cuartel general de Goldman: oculto en el rincón del fondo a la izquierda hay un ítem de bonus. Despeja el camino de los dos Cyber-Sabers e intenta hacerte con él cuando sale el Cyber-Zombie, ya que cuando éste la palme no tendrás oportunidad de recogerlo.

BONUS MODO ORIGINAL 2 (ÁREA 2)

Mientras te abres paso a través de la primera zona del laboratorio, elimina al Cyber-Saber y luego date prisa en disparar a la caja que hay en el rincón de la sala a la izquierda. Es un ítem de bonificación bastante difícil de conseguir, ya que sólo tendrás una fracción de segundo para recogerlo, literalmente, aunque la siguiente caja contiene un pack de vida y es más fácil de meter en el zurrón.

SALA DE BONUS (ÁREA 4)

Si llegas al final del juego sin permitir que muera ninguno de los civiles inocentes, podrás entrar en la sala de bonus: tras matar al último par de Cyber-Sabers, la cámara girará a la derecha y entrarás en ella. La mayoría de ítems del interior sólo sirven para aumentar tu puntuación, pero también podrás agenciarte algunas vidas extra a fin de prepararte para la batalla final. Dispara a los objetos mientras la cámara va haciendo una panorámica y luego sigue el camino hacia fuera y subirás las escaleras que llevan al despacho de Goldman.



JEFE EMPEROR TYPE ALPHA



Esto sí que da miedo. Emperor, quizá uno de los jefes más difíciles que hemos visto en un juego de este tipo, no va a rendirse sin pelear. Si has logrado hacerte con el ítem de "créditos infinitos" en el modo Original, ¡ahora es cuando te conviene usarlo! No obstante, aunque el diario de G dice que no se sabe el punto débil de Emperor, te daremos unas pistas para que adivines cuál es. ¿Podría ser esa gran cosa rosa que le brilla en el pecho? Pues sí... Ahora bien, acertarle ahí ya es otra cosa. Como no para de moverse, cuesta bastante situarlo en el punto de mira y además sólo le puedes dar en ciertas ocasiones: está claro que la cosa no pinta muy bien.
Cuando empiece la batalla, Emperor usará de forma aleatoria un ataque de un total de tres: o bien te arroja una gran cantidad de bolas de metal líquido o bien cuatro gigantescas bolas de metal que abarrotan la pantalla o tal vez convierta su brazo en una hoja y te esquile con ella. Detener las bolas es una tarea sencilla, ya que sólo debes disparar contra ellas; aunque, claro, esto supone dejar de disparar a Emperor que, al fin y al cabo, es de lo que se trata.
Este jefe es vulnerable cuando carga las bolas y también justo cuando las ha disparado.
Cuando intente seccionarte con la cuchilla, en cambio, deberás ser rápido y certero: la única forma de pararlo es endilgarle varios impactos directos en el punto débil. Si fallas, te arreará un sopapo de agárrate y no te menees: seguirá usando estos tres ataques hasta que le hayas ventilado un tercio de su energía. En este instante, pasará a su ataque facilón: se queda en medio de la pantalla y crea duplicados de los jefes pasados, quienes acto seguido te atacan.
Mientras va preparando estas creaciones, puedes dispararle como un loco e infligirle grandes daños en el corazón. Cuando atacan los duplicados, debes acribillarlos para evitar que te acierten; destruir a los duplicados también daña a Emperor:









1 JUDGEMENT. El demonio volador hará un ataque zigzagueante en picado. Liquídalo en el aire.
2 HIEROPHANT. Salta al aire para atacarte con su tridente. Acribíllalo al vuelo.
3 TOWER. Vuélale la boca a la serpiente azul cuando se agazape a la derecha para atacar.
4 STRENGTH. Dispárale a la cabeza antes de que se aproxime demasiado con su sierra.

Cuando le hayas arrebatado otro tercio de su energía, Emperor entra a matar... literalmente. Transformándose en una mole apelotonada de energía, echa a volar por la pantalla e intenta embestirte repetidas veces con sus bolas giratorias (ejem). Para evitarlo, deberás enjaretarle una burrada de tiros certeros en su punto débil, situado ahora en el centro de su masa giratoria; sin embargo, esto no sólo significa superar el anillo exterior de metal giratorio, sino tener una precisión asombrosa, ya que Emperor vuela a menudo a lo lejos, con lo que su punto débil resulta diminuto. Si esperas a que se acerque lo suficiente para asegurar que no yerras el tiro, seguramente será demasiado tarde; cuando se le forman chispas alrededor del corazón, quiere decir que estás lo bastante cerca para hacerle daño. Es el ataque final: si sobrevives a él, Emperor se detendrá un momento antes de explotar en mil cachitos.
El juego ha acabado y el mundo está a salvo... ¿o no?

GAME OVER GAME OVER GAME OVER



Shadow Man

(primera parte)

Las fuerzas del mal te esperan detrás de cada esquina... ¡es hora de impedir la invasión del mundo de los vivos!

OPCIONES DE JUEGO

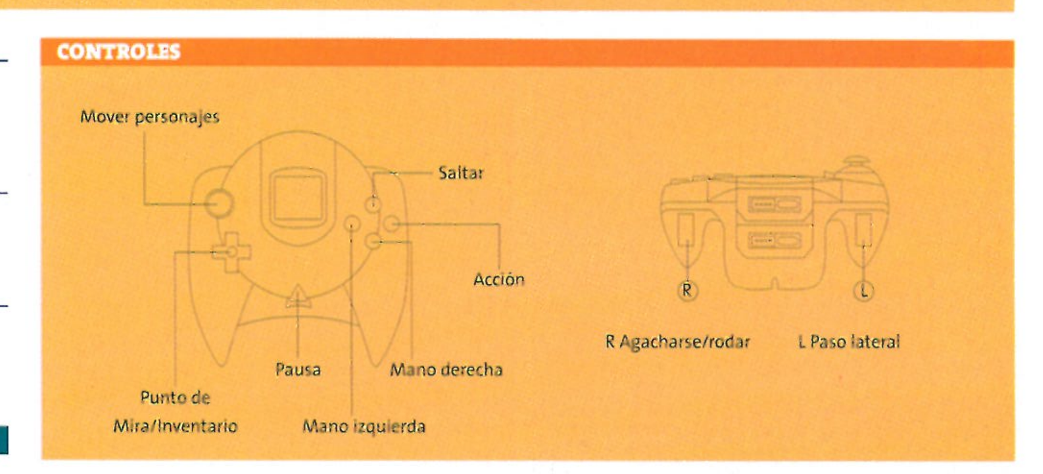
 1 Jugador  Pistola  Volante Internet  Arcade stick  Vibration pack

Género: **Aventura 3D**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Acclaim Studios Teesside**
Distribuidor: **Acclaim Entertainment**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Icono Oso**

CONTROLES



LAS FUERZAS DEL BIEN



MIKE LEROI: SHADOW MAN

Mike, un fracasado en vida, se interesó por el mundo del vudú después de que su familia fuera asesinada en un brutal ataque del hampa. ¡Es el muerto más cañero que jamás ha correteado por ahí!



MAMA NETTIE: SACERDOTISA VUDÚ

Tras tener una visión sobre el fin del mundo, Mama Nettie envía a Shadow Man a detener a Legion. Cuando necesites consejo, ves a visitarla y te ayudará.



JAUNTY: SERPIENTE DEL MUNDO DE LOS MUERTOS

Dado que Mama Nettie no puede aventurarse en el mundo de los muertos, Jaunty actúa como sus ojos y sus oídos en la tierra de los difuntos.

LAS FUERZAS DEL MAL



LEGIÓN

No se sabe demasiado acerca de Legión, aunque muchos creen que es la verdadera encarnación del mal. No subestimes su poder o tu viaje acabará en un santiamén...



EL ASESINO DE LA MEJORA DEL HOGAR

Posiblemente el más psicopático del grupo, Recibe este apodo por su tendencia a decorar su hogar con los restos de sus víctimas. Muy agradable, sí señor.



DR. VICTOR KARL BATRACHIAN: EL REY LAGARTO

Batrachian, un doctor con un pasado bastante turbio, se ha puesto el mote de "El Rey Lagarto" y es el auténtico líder de los Cinco. Un hombre de lo más peligroso.



JOHN G. PIERCE: JACK EL DESTRIPADOR

La historia de Jack el destripador está repleta de rumores. ¿Quién era? ¿Cómo salió impune? ¡Créenos, obtendrás todas las respuestas cuando te lo encuentres!



MARCO ROBERTO CRUZ: EL REPORTERO

Tras secuestrar y matar a diez personas, Cruz se convirtió en el candidato perfecto para ingresar en los Cinco. Ten cuidado, ¡su puntería es letal!



MILTON T. PIKE: EL ASESINO VÍDEO SUCIO

Un veterano de Vietnam y boina verde que se unió a una milicia izquierdista y que enviaba vídeos de sus crímenes a la policía. Es un tipo grandote, así que no lo infravalores.







SHADOW MAN

NIVEL 1

BAYOU PARADIS, LOUISIANA

Desde el punto de partida en las aguas poco profundas de los pantanos, tuerce a la derecha y toma el Cadeau oculto en una pequeña grieta, antes de correr para dejar atrás a los pájaros y enfilar el túnel de delante al llegar a tierra firme.

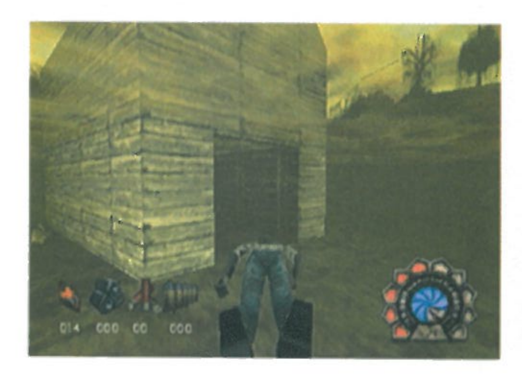
Síguelo a lo largo del cañón, mientras vas saltando los pequeños huecos, hasta llegar a otro tramo de agua. Ve a la derecha y vadea la laguna, entrando en la cueva de más allá para pillarte dos Cadeaux; sigue por el pasillo y por debajo del puente para hallar uno más. Regresa a la laguna y sube por la rampa, saltando al siguiente saliente al llegar arriba. Cruza el puente de delante pero salta al llegar a la mitad o caerás, ya que se desploma a tu paso.

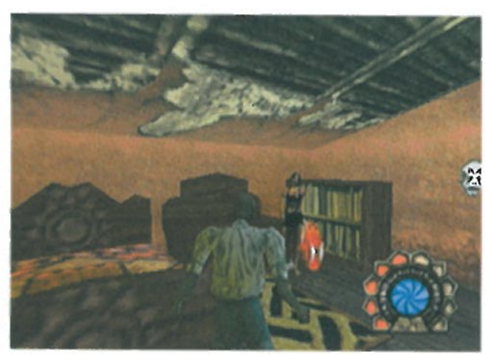
Continúa por el camino entre los dos cerros hasta llegar a un bote parado en una laguna poco profunda. Ignora al perro, sube a la pasarela de madera y corre hacia la cabaña del final. Dentro hay algunos Cadeaux, pero no puedes alcanzarlos, así que sigue por el camino estrecho. La puerta que impide la entrada a la siguiente casa está cerrada, no intentes abrirla. En vez de eso, salta a la cuerda atada a la pared y trepa hasta el saliente de más allá.

Toma el Cadeau al dejarte caer y entra en la cueva que tienes delante. Sube por el inclinado escalón de piedra hacia el interior de la mina, hazte con otro Cadeau y sube corriendo por la rampa de la derecha. Gira a la izquierda y salta a por el Cadeau de la pared; cuando lo pilles, también te asirás a un saliente estrecho. Trepa hacia la izquierda y, cuando estés al nivel de la abertura más amplia, encarámate y corre por el túnel corto para entrar en los jardines de la iglesia. Dirígete a la parte trasera de la iglesia a encontrar una cripta con un enorme candado en la puerta y un Cadeau al lado. No te preocupes por los perros, que no te harán ningún daño. Corre de vuelta al otro extremo de la iglesia para cruzar las grandes puertas dobles. Dentro encontrarás a Nettie, quien te proporciona una pistola de munición ilimitada y el osito de peluche de tu hermano, que puedes usar para viajar entre los mundos de los vivos y los muertos. Una vez que sepas qué hacer a continuación, píllate los dos Cadeaux que hay por ahí y cruza la puerta frente a la habitación de Nettie. Aparta a empujones la caja grande, toma cuatro Cadeaux más y sal de vuelta a los jardines.

Acércate a la cripta y vuela el candado con la pistola (selecciónala en la pantalla de inventario); luego entra para hallar una mina abandonada. Tírate al agujero de la izquierda y sal enseguida a la superficie cuando caigas al agua: ¡por desgracia, respirar bajo el agua no es uno de tus puntos fuertes! Nada por la zanja y vuelve a tierra firme, pero no te emociones, ya que debes tirarte a la siguiente laguna que encuentras. Sigue la zanja acuosa de la derecha, sumergiéndote un momento para conseguir otro preciado Cadeau, y luego realiza una serie de inmersiones rápidas para nadar a través de los pasajes subacuáticos que conectan cada una de las estancias.

Al final hay un gran lago: nada hacia delante y en dirección al edificio sumergido de la derecha. Toma el Cadeau que hay detrás, bajo el agua, nada hacia su interior y sube al saliente para agenciarte una escopeta. Vuelve afuera y dirígete al otro edificio que contiene una rampa







Un saco de ítems

Si quieres ser un Shadow Man de primera, vas a necesitar el equipo adecuado. Algunos de estos artículos son más difíciles de hallar que otros, pero persevera y podrás hacerte con todos.



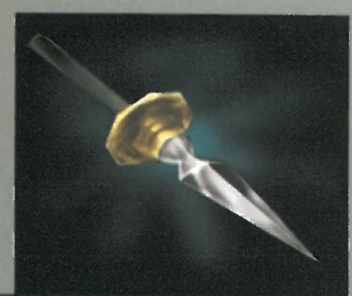
SHADOWGUN

Esta pistola, tu arma básica de las sombras, dispara unas apariciones que envuelven al blanco. Cuanto más poderoso te haces, más potente se vuelve.



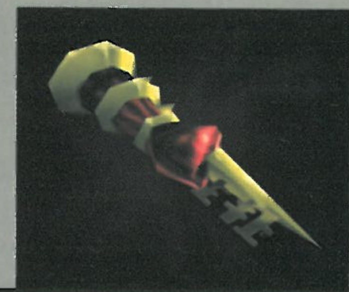
MATRACA

El sonajero sagrado del mambo no se limita a hacer ruido. Úsalo para lanzar mini bolas de fuego contra tus enemigos y conviértelos en aperitivos.



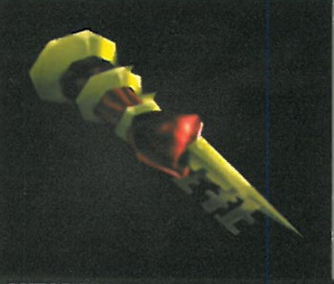
BÁCULO

Apunta el báculo contra cualquier cosa que se mueva para emitir una ráfaga de fuego que quema todo lo que toca. También tiene otra utilidad...



LLAVE MAESTRA DEL INGENIERO

Situada entre las paredes del claustrofóbico manicomio, este dispositivo te permite abrir muchas de las puertas cerradas de este sitio infernal.



ANTORCHA

¿Necesitas lumbre? Prueba la antorcha para arrojar algo de luz al asunto. Incluso te permite quemar ciertas obstrucciones si te hace falta cruzarlas...



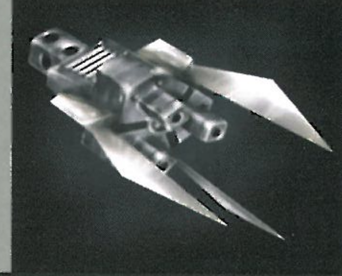
CALABAZA

Muy parecida a una granada de mano de las de hoy día, sólo que hace más "pum". ¡Lánzala y sal por pies para evitar la impresionante onda expansiva!



MAZO

Usa esta arma mágica para crear unas tremendas ondas de choque que dañen todo lo que haya a su alcance. También es útil para tocar el tambor.



VIOLADOR

Adivina por qué tiene un nombre tan desagradable. ¡Huelga decir que no mola nada ser el que recibe uno de estos ataques!

que da a tierra firme (evita a los dos cocodrilos mientras subes por ella). Sigue el barranco firme y pasa por la siguiente cueva (que alberga a los perros guardianes de Nettie y otro Cadeau) y déjate caer luego a un cañón rocoso. Baja por ahí, subiendo por los escalones y consiguiendo otro Cadeau, y al final te encontrarás bajo el puente roto: sigue adelante y regresa por el nivel.

Cuando vuelvas al bote, ve por la parte trasera y vuela los tablones para abrirle un agujero en el costado. Entra y tírate por el agujero para pasara a una estancia con tres Cadeaux, así como un montón de barriles. Sigue el túnel para hallar un Govi, aunque aún no estás preparado para abrirlo. Tírate al suelo de debajo y sigue el camino para salir de vuelta junto al puente roto. Regresa más allá del bote y por la pasarela de madera, volando los barriles que obstruyen la entrada a la primera cabaña para recoger dos nuevos Cadeaux.

Todavía no puedes abrir la puerta que hay tras la esquina, así que es momento de echar mano del osito de peluche y viajar a las Puertas Óseas del mundo de los muertos.



SHADOW MAN

NIVEL 2

ZONA MUERTA, PUERTAS ÓSEAS

Vadea las aguas lóbregas y elimina al demonio que acecha tras el pilar de piedra con tu Shadowgun. Echa un vistazo rápido a tu izquierda: el líquido que sale de las paredes forma unas cataratas de sangre. Aún no puedes subir por ellas, pero recuerda dónde están porque deberás volver aquí cuando hayas adquirido nuevas habilidades. Sigue por el agua y cárgate al demonio que aparece mientras llegas a tierra firme; luego adéntrate en el desfiladero y pela a más demonios. Continúa avanzando por el pasaje, saltando el agua y las zanjas hasta encontrar a tu amigo Jaunty en el exterior de las Puertas Óseas.

Tras escuchar lo que tiene que decirte, ve por las puertas recién abiertas y sigue el largo pasillo de más allá. Vadea el agua poco profunda a lo largo del camino, pero ten cuidado con los demonios que aparecen de vez en cuando. Al otro extremo del túnel, estáte alerta a un demonio de la izquierda que pretende emboscarte: deberás pasarlo corriendo y girarte para liquidarlo. Cárgate a otro demonio que hay en la base de la rampa y echa un vistazo rápido a tu alrededor. Memoriza la puerta de la derecha que tiene delante tres postes en forma de tambor, ve otra vez por la rampa por la que viniste al principio y sube, recorriendo el pasaje que tienes ante ti.





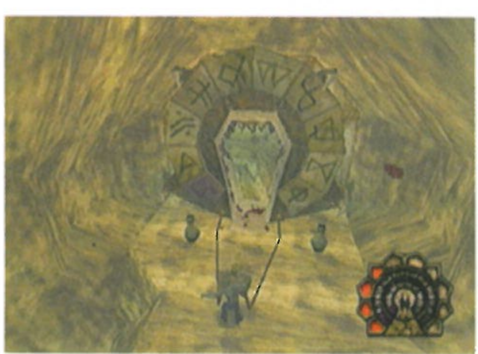


Ve siguiendo el abismo rocoso, cargándote a otro demonio, hasta llegar a una zona descubierta al final. Gira a la derecha y encárgate del demonio de allí.

Sigue el camino a través del hueco y pasada una baldosa con un aspecto un tanto familiar y liquida al siguiente demonio a la izquierda. Abre todos los frascos cercanos para obtener dos Cadeaux, tírate luego por las escaleras y acaba con el demonio del fondo; observa que hay otra cascada de sangre sobre la laguna que tienes delante.

Sube de nuevo las escaleras, más allá de la baldosa, y pasa por el puente de roca sobre el área de debajo, procurando saltar el hueco del





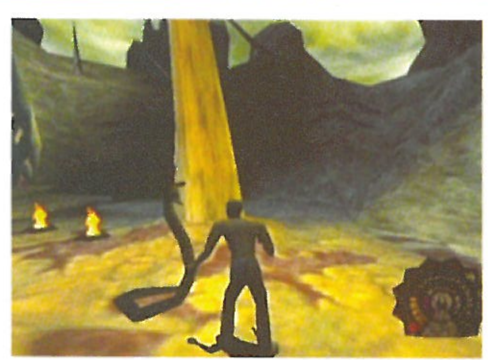












medio. Sigue el pasillo de más allá —fíjate en las tapas con marcas de llamas de las paredes porque más adelante tendrás que volver aquí—, pero ten cuidado con el demonio con espada del final, que intentará rebanarte.

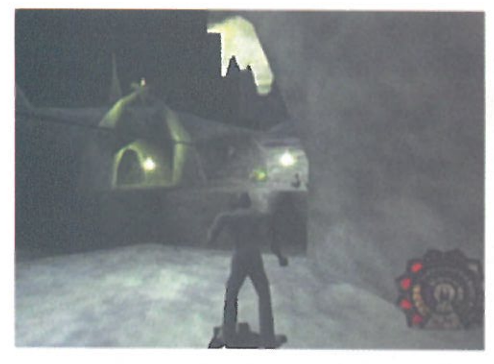
Explora las áreas de la izquierda (hay otro Cadeau en un frasco) y de la derecha (un Cadeau en un frasco custodiado por dos demonios), y enfila luego el pasadizo que queda un tanto a la derecha del lugar por donde entraste. Ándate con ojo con otros dos demonios espadachines delante y detrás, elimina al demonio que hay tras la esquina y dirígete a los huecos de la pared de delante.

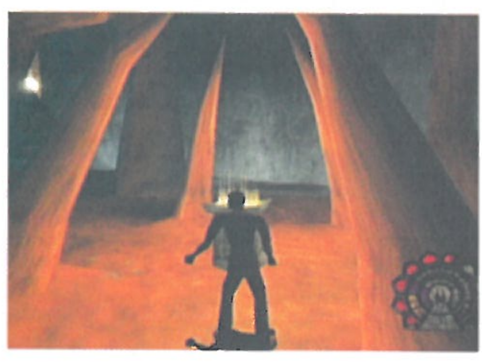
Puedes saltar lo bastante alto para asirte al saliente de encima, así que haz esto mismo en el hueco del fondo a mano derecha y vuela los cuatro frascos para revelar más Cadeaux. Salta de saliente en saliente recogiéndolos y luego usa la cuerda para cruzar el ancho hueco y llegar a la plataforma del otro lado; eso sí, ¡al loro con el demonio espadachín que te aguarda! Sigue el camino a través del desfiladero rocoso hasta llegar a un saliente elevado que hay encima de por donde cruzaste las puertas por primera vez. Rompe el frasco de delante para dar con otro Cadeau, salta el hueco hacia el siguiente saliente y pasa bajo la arcada de huesos hacia la cueva de más allá.

Mata a otro demonio en el pasaje y sigue andando hasta llegar a la primera puerta en forma ataúd que da a los caminos de la sombra. El color de las marcas del exterior depende del número de almas que necesitas poseer si quieres abrirlas. Por suerte, ésta no tiene colores, así que puedes abrirla con sólo pulsar el botón de acción estando junto al pedestal que hay frente a la puerta.

Corre por el sinuoso túnel hasta entrar en una sala enorme: mira el pedestal brillante frente a ti para ver la profecía que Maxim St. James dejó para que la encontraras. Esta profecía contiene importante información sobre las tareas que te esperan, así como de los poderes que deberás adquirir a fin de vencer a Legión y a los Cinco: ¡léela y apréndetela bien!

Cuando te hayas mirado la profecía, dirígete a la derecha y salta al saliente de roca bajo. Ve por él y sigue el saliente, que sube, pero asegúrate de saltar el amplio hueco que hay sobre la puerta por la que entraste. A mitad de la rampa, hallarás otra puerta en forma ataúd: no puedes abrirla todavía, ya que necesitas







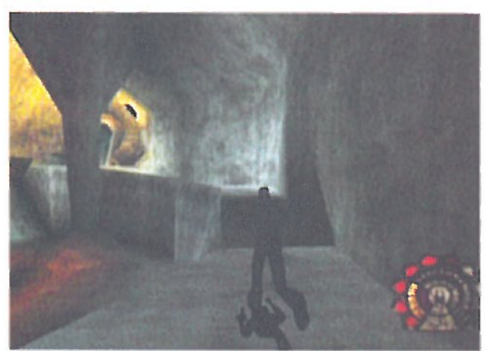
tener un alma oscura en tu poder. Sigue por el saliente y salta el hueco para dar con un Govi. Con tu Shadowgun a mano, cárgatelo para revelar el primer alma oscura que podrás recoger, pero no toques el panel que tiene detrás, ya que arde con fuego elemental y aún no se puede mover.

Lo que debes hacer es volver a la puerta en forma ataúd y abrirla con tu nuevo poder del alma, rompiendo los frascos que hay a los lados y tomando los Cráneos de Fuego antes de aventurarte en su interior.

Corre por el pasaje angosto, torciendo a izquierda y derecha, hasta llegar al puente de tela. Si miras hacia abajo y a tu izquierda, verás otra puerta en forma de ataúd que requiere dos almas oscuras para abrirse. Vigila con el demonio espadachín que intenta abrirse paso hacia el puente: deshazte de él enseguida con tu Shadowgun antes de que llegue allí. Déjate caer y explora el área que rodea la puerta para hallar otros Cadeaux y un Cráneo de Fuego, antes de usar la rampa para subir de vuelta al puente.

Cruza la abertura de la izquierda para entrar en el templo de la vida.







PLANETARIO

INTERNET, ACCESORIOS Y EXTRAS

Sonic Challenge

Sonic Adventure fue uno de los primeros juegos que acompañó el lanzamiento Dreamcast y ahora es también uno de los primeros que te permite descargar una curiosa variante de uno de sus niveles.

Aparte de la futura opción para jugar en línea y en tiempo real con usuarios de cualquier parte del mundo, el acceso a Internet proporcionado por tu Dreamcast te permite obtener información adicional de tus videojuegos (incluidos trucos y códigos para los más tramposos), descargar partidas grabadas por otros usuarios e, incluso, obtener parches y minijuegos que complementan las versiones originales de tus juegos favoritos.

Como ejemplo de esta última posibilidad, este mes te mostramos paso a paso cómo descargar el minijuego de Sonic Adventure que se encuentra disponible en exclusiva para los jugadores europeos. Este subjuego forma parte de una competición organizada por Sega y la conocida marca de artículos deportivos Reebok. El desafío propuesto por estas dos empresas consiste en correr con Sonic por una variante de la etapa Emerald Coast. El objetivo es recuperar, en el menor tiempo posible, las cinco zapatillas DMX que el Dr. Robotnik le ha robado al puerco espín azul mientras dormía. Sega y Reebok ofrecen interesantes premios para los cuatro mejores tiempos, pero si quieres optar a ellos será mejor que te des prisa, ya que el evento toca a su fin este mismo 14 de enero. Eso no significa, sin embargo, que no puedas descargarte y jugar con Sonic







Pasos para descargar Sonic Challenge

1 Introduce el disco de Sonic en la consola. Desde el menú principal selecciona la opción Internet y, dentro de ella, Sonic Adventure Homepage para que la Dreamcast se conecte a la Red y se dirija automáticamente al Web de este juego.

2 La página web titulada Updates contiene una pequeña introducción a la carrera. Al final de la página, podrás ver un enlace en forma de recuadro con el texto Reebok DMX. Selecciónalo para acceder a la página Events.

3 Existen otros dos enlaces en forma de recuadro en dicha página. El que nos interesa es el de Sonic Challenge. El otro hace referencia a un minijuego para el público americano al que los jugadores europeos no tenemos acceso .



Challenge una vez haya concluído el plazo para participar en esta competición.

Para hacerte con el minijuego, antes que nada, asegúrate de que has colocado el disco de Sonic Adventure en la consola. Comprueba asimismo que has insertado la Visual Memory en una de las ranuras del controlador y que la línea telefónica está efectivamente conectada a tu consola Dreamcast.

Además, para que la transferencia de datos se realice sin problemas, la unidad VM no puede tener almacenado ningún otro archivo que haya sido previamente descargado de la sección Event de la Sonic Web Page.

Debes tener presente también que no podrás jugar al episodio estándar de Emerald Coast si utilizas la Unidad de Memoria Visual en la que se encuentra almacenado el minijuego. Para jugar a la versión original de esta primera etapa y usar la VM deberás borrar antes el archivo de Sonic Challenge.

A JUGAR CON SONIC CHALLENGE

1 Con la VM colocada adecuadamente en tu controlador, selecciona la partida grabada e inicia el juego de la forma habitual. A continuación, en el menú de personajes, escoge a Sonic (es el único que puede tomar parte en este desafío).



2 La secuencia de introducción que aparece es la misma que muestra la etapa normal de Emerald Coast. Una vez finalizada, lleva a tu personaje hasta la pancarta con el texto Start. Sitúate debajo de ella y pega un brinco con Sonic para tocarla.



3 Después de una breve carga del subjuego, podrás lanzarte a toda pastilla por el escenario de Emerald Coast para recuperar las zapatillas perdidas. Durante el recorrido, aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla un cronómetro y un marcador que te indicarán el número de zapatillas (targets) que vayas recuperando.



4 Si en algún momento quieres volver al inicio de la partida, pausa el juego, pulsa Y para poner el crono a cero y, a continuación, el botón Start. De este modo volverás al principio del juego.

5 Al final del recorrido encontrarás una pancarta similar a la del inicio del juego. En ella verás escrita la leyenda Goal.



6 Una vez finalizada la prueba, si has logrado una supermarca y quieres entrar tu tiempo en el ránking de la página Web de Sonic repite los pasos del 1 al 4.

4 Desde la nueva página podrás bajarte el minijuego (Download), entrar el crono (Enter Rankings) obtenido una vez hayas jugado y echar un vistazo (View Rankings) a los mejores tiempos y comentarios de otros competidores.

5 En esta misma página hay enlaces a las normas del juego y los premios a los que puedes optar si eres coronado Sonic-Speed- Master. También encontrarás una pista sobre el lugar donde se encuentran un par de zapatillas.

6 Una vez descargado el juego pulsa el gatillo izquierdo de tu mando y selecciona la opción «Exit to the game» contenida en el menú que ha aparecido en tu pantalla. Una vez en el juego, pulsa B para volver al menú principal.



La información al poder

Dreamarena dispone de un servicio de noticias recopiladas por la Agencia France Press y de un enlace con el portal de Excite. Sin embargo, el Web ofrece muchas otras opciones a todos aquellos navegantes que quieren estar bien informados.



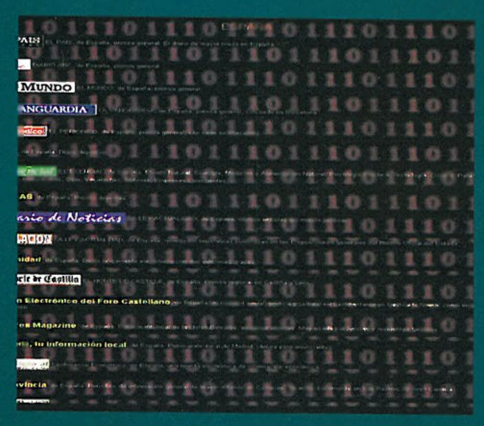
Canales de Noticias

Si lo que deseas es tener una visión de conjunto de la actualidad o conocer las distintas perspectivas desde las que se analiza un determinado suceso, existen sedes dedicadas a recopilar las noticias de los periódicos más importantes.

El Ciberkiosco

www.lanzadera.com/cyberkiosco

Esta sede te ofrece enlaces con periódicos de España e Hispanoamérica. Sólo en el apartado de España hay 23 diarios para consultar.



El Digital

www.digital.telepolis.com

Con esta dirección accederás a la versión internacional (en inglés) de la sede. Allí encontrarás un enlace para llegar a la versión española denominada El Digital Hoy.



Noticias Biwe

www.noticias.biwe.es

En el Web de Biwe puedes localizar a través de un intuitivo motor de búsqueda las ediciones electrónicas de 15 diarios diferentes españoles publicadas a lo largo de toda la semana.



La Asociación de Usuarios de Internet (AUI)

www.aui.es/prensa/iprensa

Esta asociación ha recopilado un buen número de enlaces con publicaciones que tienen presencia en Internet. Allí se incluyen las sedes no sólo de diarios nacionales e internacionales, sino también las de revistas o otros medios de comunicación como la radio. Además podrás encontrar un listado de los titulares sobre Internet aparecidos en los distintos medios de comunicación.



KIOSCO DIGITAL

Una de las opciones más obvias para obtener las últimas noticias es acudir a las ediciones electrónicas de los diarios más importantes.

INFORMACIÓN GENERAL

El País
www.elpais.es
La Vanguardia
www.lavanguardia.es
El Mundo
www.el-mundo.es
El Periódico
www.elperiodico.es

INFORMACIÓN ECONÓMICA

Expansión
www.recoletos.es/expansion
Cinco Días
www.cincodias.es

ACTUALIDAD DEPORTIVA

Sport
www.sport.es
El Mundo Deportivo
www.elmundodeportivo.es
Marca
www.marca.es

PRENSA EN INGLÉS

The Washington Post
www.washingtonpost.com
The Times
www.the-times.co.uk
The New York Times
www.nytimes.com



Actualidad en la Red

Internet también es una buena herramienta para mantenerte informado de todos los acontecimientos musicales y cinematográficos. A partir de ahora, cada mes encontrarás reseñas con los acontecimientos que están presentes en el Web .

Rage Against the Machine de gira en España



Los combativos Rage Against the Machine presentarán su disco "The Battle of Los Angeles" en España durante el próximo mes de febrero. Los chicos de Zack de la Rocha estarán el 13 de febrero en San Sebastián, el 14 en Madrid y el 15 en Barcelona. En su página oficial puedes encontrar su historia y discografía, comprar sus discos, dejar un mensaje e incluso escuchar alguna canción.

www.ratm.com

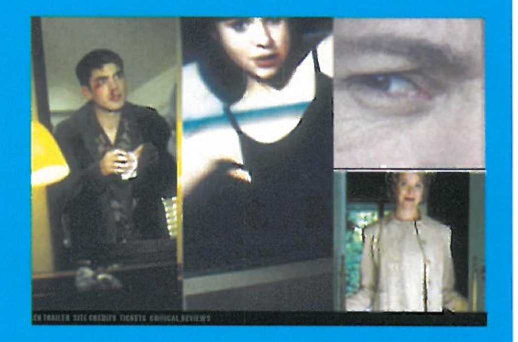


El sexto sentido

Sólo escuchando el título de la película ya debes suponer cuál es su argumento. "El sexto sentido" nos cuenta la historia de Cole Sear, un joven de 8 años con poderes paranormales. El Doctor Malcolm Crowe (interpretado por Bruce Willis) intentará ayudarle a comprender las visiones que le atormentan, pero su investigación les irá introduciendo en misterios cada vez más espeluznantes. En la terrorífica página oficial de "El sexto sentido" puedes encontrar más datos de esta película, cuyo estreno en España está previsto para el 14 de enero.

www.bvimovies.co.uk/sixthsense

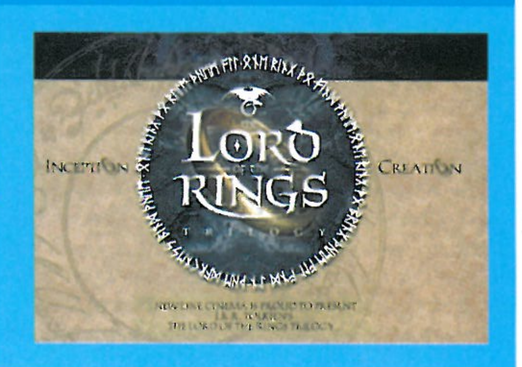
American Beauty



"American Beauty" es una de las películas favoritas de cara a la próxima edición de los Oscar. El film, dirigido por Sam Mendes y protagonizado por Kevin Spacey y Annette Bening, nos muestra la caótica vida de un americano de clase media que decide cambiar el rumbo de su existencia al conocer a una amiga de su hija. El film se estrena el 28 de enero en España, pero ya puedes encontrar información completa del reparto, el argumento y el proceso de producción en su página Web oficial.

www.americanbeauty-thefilm.com

El señor de los anillos: La Trilogía



Las noticias sobre la adaptación cinematográfica de la obra de J.R.R. Tolkien se han sucedido últimamente. El rodaje de los tres episodios de esta versión dirigida por Peter Jackson comenzó el pasado mes de octubre, con el prestigioso actor británico sir Ian McKellen interpretando al mago Gandalf y Elijah Wood en el papel del hobbit Frodo. El reparto lo completan Cate Blanchett, Ian Holm y Liv Tyler. En la página oficial de esta superproducción puedes encontrar las primeras imágenes y información sobre los pormenores del rodaje.

www.lordoftherings.net

DREAMARENA: OPCIONES DISPONIBLES

Servicios en Dreamarena

En el primer número de Dream Planet te mostrábamos, entre otras cosas, como navegar por el World Wide Web desde el portal de Dreamarena. Este mes queremos explicarte los otros servicios en línea que contiene este portal creado por Sega para disfrute exclusivo de los usuarios de Dreamcast.



Correo y Chat

Aparte de navegar por el Web, los servicios en línea más importantes que el portal de Dreamarena pone a tu disposición son el correo electrónico y el chat. Para acceder a ellos puedes apretar el gatillo L para que aparezca en la pantalla un menú desplegable con la opción deseada o bien puedes seleccionar tales opciones directamente desde la Página de Inicio (Homepage) de Dreamarena.

Si seleccionas la opción Correo Electrónico irás directamente a una página desde la que puedes recibir, leer, redactar y eliminar tus e-mails. Desde allí, además, te será posible confeccionar una libreta con las direcciones de correo que te interese conservar.

Por otro lado, la opción Chat (que permite comunicarte con otros usuarios en tiempo real) te llevará a una página en la que debes escribir un nombre o apodo (nick) con el que te das a conocer a los otros usuarios. Una vez escrito, pulsa el gatillo L o vuelve a la Página de Inicio y selecciona la opción Chat.

La página Vestíbulo a la que irás a parar te permite escoger uno de los grupos de conversación activos. La columna de la derecha recoge una lista de los usuarios que participan en ese canal o grupo de conversación. La pantalla de mensajes permite visualizar propiamente las conversaciones de los usuarios. Y finalmente, en la parte inferior, hay un campo en el que puedes escribir tu mensaje y un botón denominado Enviar/Volver a Cargar que te permitirá enviarlo.

Por cierto, en ninguno de los grupos que se encontraban activos en el momento de redactar este artículo se hablaba castellano.

Otros servicios

Juegos

Esta sección ofrece a los usuarios noticias, previews, reviews, opiniones de los lectores, ayudas y trucos. En Noticias podrás leer novedades y notas de prensa relacionadas con juegos para Dreamcast. El problema de éstas y otras noticias es que no suelen actualizarse con regularidad.

Por su parte, en el apartado Reviews los análisis de juegos brillan por su ausencia. No pasa lo mismo con Previews: encontrarás nada más y nada menos que ocho. Lástima que hagan referencia a juegos que ya hace tiempo que se encuentran en el mercado y que bien podrían ser merecedores de un análisis completo.

En Vuestras Opiniones puedes hallar el análisis de títulos que realizan los propios jugadores.

Por último, el apartado Ayudas y Trucos, se ha confeccionado pensando en los más tramposillos. De momento, sólo hay disponible unos cuantos trucos para tres juegos.

Ocio

Probablemente no sólo te interesen los juegos en esta vida, por eso Sega ha diseñado esta sección en la que hallarás Noticias internacionales y nacionales procedentes de la Agencia France Press. Asimismo, podrás estar al día en lo que se refiere a Deportes, Música, Cine y Viajes. O al menos esto debería suceder en teoría, porque de nuevo la mayoría de la información contenida aquí estaba desfasada en el momento de conectarnos.Aquí también encontrarás el enlace directo al buscador Excite, para buscar en el Web todo aquello que desees.

Compras

Sega ha confeccionado una sección denominada Dreamshop desde la que puedes comprar a través de Internet diversos productos para Dreamcast tales como la propia consola, una serie de juegos y diversos periféricos de Sega. Podrás recibir tu pedido en casa cómodamente.

Promociones

Parece que Sega Europa tiene la intención de organizar desde su portal diversos concursos y competiciones periódicos para los usuarios de Dreamcast. ¡Los premios suelen ser suculentos!



Dreamcast Gun

En esta sección vas a encontrar los análisis de los diferentes periféricos disponibles para la Dreamcast. Para empezar, hemos escogido uno de los más demoledores: la Dreamcast Gun. Estás ante la herramienta perfecta para librarte de zombies, engendros de laboratorio y monstruos varios.

La Dreamcast Gun es la primera pistola para la nueva consola de Sega. El modelo está disponible en el color blanco presente en toda la gama oficial de periféricos para la Dreamcast.

A pesar de que el plástico de su carcasa es resistente, la pistola es ligera y su diseño no intenta (ni falta que hace) ser réplica de ningún modelo existente en la realidad.

La empuñadura es ergonómica y cuenta con un tacto agradable, así que no te destrozarás la mano si decides jugar durante varias horas seguidas sin tomarte un merecido descanso.

El cable es lo suficientemente largo para jugar sin necesidad de estar pegado a la consola y a la TV, un detalle que se acaba agradeciendo.

Por lo que se refiere a los controles incorporados en la Dreamcast Gun, encontrarás un gatillo, una cruceta de direcciones, el botón B y el botón Start. El único gatillo existente ofrece un tacto firme y preciso; sin embargo, los botones Start y B parecen algo endebles.

Aparte de la ubicación convencional del gatillo, el resto de controles se agrupan en un frontal posterior, por lo que tendrás fácil acceso tanto si eres diestro como zurdo.

Por otra parte, la Dreamcast Gun incorpora una única ranura en la que puedes insertar la Visual Memory o, si lo prefieres, el Vibration Pack (pero no los dos a la vez como permite el mando estándar).

A diferencia de modelos de otras marcas aparecidos recientemente, la Dreamcast Gun tampoco dispone de Opción automática de recarga, lo que supone un handicap en juegos que te exigen recargar tu arma continuamente, algo que sucede, por ejemplo, en The House of the Dead 2. De todas formas, su excelente precisión de tiro compensa las pocas carencias de este notable periférico.



Ficha periférico
Fabricante: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **13.990 ptas (Pistola + Juego The House of the Dead 2)**
Puntuación: **85 %**











BUZÓN

CARTAS DE LOS LECTORES

Seguramente el nombre de esta sección ya te lo habrá sugerido pero, por si acaso, debemos decirte que Buzón se ha creado para que puedas expresar tus dudas e impresiones sobre todo lo relacionado con la Dreamcast, sobre la revista o, si lo prefieres, sobre el último partido de Liga.... ¡Habla que estamos dispuestos a escucharte ! La dirección a la que debes hacer llegar tus cartas es la siguiente: Dream Planet. Buzón, C/ Joventut 19, 08830 ,Sant Boi de Llobregat, Barcelona
Aquí tenéis las misivas de los primeros valientes:

El futuro de Sega

Eva Gil (Barcelona)

Me he comprado el número 1 de vuestra revista y la verdad es que me ha gustado mucho, pero al leer la noticia sobre el juego que Sega va a desarrollar para la Neo Geo Pocket Color me ha asaltado una duda ¿Va a convertirse Sega en una compañía únicamente dedicada al software? Y si es así, ¿va a seguir haciendo juegos para la Dreamcast?

¿Ya nos quieres quitar el pan de nuestros hijos? A pesar de lo que decíamos en las noticias del mes pasado, Sega ya está trabajando en la sucesora de la Dreamcast que algún día (dentro de algunos añitos) la sustituirá. Lo que sucede es que la compañía dispone de un equipo de programadores muy competente que prefiere desarrollar los juegos sobre sus personajes (es el caso de la versión de Sonic para la Neo Geo Pocket Color) antes que dejarlos en manos de desconocidos. En resumen, parece que Sega va a seguir en este negocio por algún tiempo para disfrute de todos los jugones... y de los que vivimos de esto.

Otra pregunta, ¿Dead or Alive 2 va a aparecer en España?

Por supuesto y dentro de poco encontrarás una fantástica preview (no tenemos abuela) en las páginas de Dream Planet.

He escuchado que Sega está desarrollando un juego llamado GT que va a hacer la competencia al Gran Turismo de PlayStation.

Has escuchado bien y por las noticias que nos están llegando se trata de un juego impresionante. Dentro de poco os ofreceremos algunas imágenes de esta maravilla con ruedas.



Los virus atacan la DC

Mencey Falcón (Bilbao)

Me han dicho que, si permaneces mucho tiempo conectado a Internet con la Dreamcast, te pueden meter un virus ¿es cierto?

La verdad es que no tenemos ninguna noticia sobre ataques de virus mutantes a alguna Dreamcast. En principio, las características del hardware y el software de la consola son muy diferentes de las de los ordenadores. Los virus suelen causar problemas en el disco duro y, en teoría, no pueden afectar a la Dreamcast. Hoy por hoy, puedes estar tranquilo.

¿Cuándo aparecerá y cuánto costará el Zip para la Dreamcast?

Todavía no existe un precio orientativo para la unidad Zip. Respecto a su fecha de aparición... bueno las últimas previsiones son que aparezca hacia la primavera de este año, pero ya veremos.

¿Es posible conectarse a Internet con mi Dreamcast desde la casa de algunos de mis amigos (con sus diferentes números de teléfono)? Porque yo no puedo.

En teoría no deberías tener ninguna dificultad para conectarte a Internet desde la casa de algún colega. A lo mejor el problema está en que no utilizas tu disco Dreamkey para conectarte y, por eso, no obtienes acceso al portal Dreamarena.

Por cierto, felicidades atrasadas por tu cumpleaños... y a ver si puedes mejorar un poco la letra porque algunas preguntas no las ha podido entender ni nuestro experto en arameo.

Accesorios variados

Santiago Rodriguez (Murcia)

Hola planetarios. Ya me he comprado la Dreamcast y la verdad es que aún estoy flipando. Teniendo en cuenta que la consola funciona con un sistema operativo Windows ¿Sabéis si Sega tiene intención de sacar algún accesorio tipo PC como impresoras o cámaras digitales?

Pues de momento sólo han sido confirmados oficialmente una Unidad Zip y el DVD, que no son moco de pavo precisamente. De todas formas, seguro que aparecerán nuevos accesorios en un futuro no demasiado lejano e, incluso, ya se ha hecho una primera demostración de un prototipo de cámara digital. ¿Te imaginas poder descargar y retocar imágenes desde tu consola?



Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS

Por ahora los triunfadores entre todos los títulos analizados en Dream Planet son Soul Calibur y Sonic Adventure... pero algunos bombazos están al caer.



BLUE STINGER
Género: **Aventura 3D**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



MARVEL VS. CAPCOM
Género: **Beat'em-up 2D**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



MILLENNIUM SOLDIER
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **65%**



MONACO GP
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Puntuación: **69%**



PEN PEN
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **52%**



POWER STONE
Género: **Beat'em-up 3D**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **90%**



READY 2 RUMBLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **90%**



SEGA RALLY2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



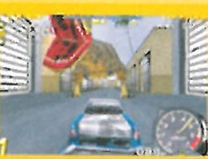
SHADOWMAN
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **85%**



SONIC ADVENTURE
Género: **Aventura 3D**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL CALIBUR
Género: **Beat'em-up 3D**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SPEED DEVILS
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **73%**



STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: **Beat'em-up 2D**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **82%**



SUZUKI ALSTARE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **75%**



THOTD2
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



TOKYO HIGHWAY
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **68%**



TOY COMMANDER
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



TRICKSTYLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **75%**



UEFA STRIKER
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **68%**



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: **Beat'em-up 3D**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



WWS 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**

Ganadores encuesta Dream Planet nº 0

En el número 0 de Dream Planet, distribuido gratuitamente el mes de noviembre con nuestra revista hermana PlanetStation, incluimos una encuesta. Hemos sorteado 10 suscripciones por un año a Dream Planet entre los lectores que nos la enviaron de vuelta y estos son los ganadores:

Juan Carlos González Cidoncha
Don Benito (Badajoz)
Manuel Lara Gonzalez
Fuenlabrada (Madrid)
Alfonso Reina Parera
Mataró (Barcelona)
Luis Piñeiro Lozano
San Fernando de Henares (Madrid)

Mariano Cid Jimenez
Madrid
Antonio Martín Dalmas
Barcelona
Miguel Romero Gamarra
Palencia
Fco. Javier González Pérez
Madrid

Pablo Morilla Gil
Madrid
Jose Enrique Vázquez Alberca
Dolores (Alicante)



En el próximo número:



Análisis especial

Resident Evil 2 y Resident Evil: Code Veronica

¡Para temblar de miedo!



Análisis de Virtua Striker 2

Pasión por el fútbol

SÚPER REGALO
PÓSTERS A GO-GO DE TUS JUEGOS FAVORITOS

A examen Evolution, el primer juego de rol para Dreamcast

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 y Sega Rally 2: Guías completas para llegar al podio

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la Redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.



By I-MAN
The psX files
Memory card 40M
NEW!!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!!
Y también productos para Dreamcast
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
I-MAN
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
I-MAN
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
I-MAN
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
I-MAN
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
I-MAN
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
I-MAN
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155
La verdad esta aqui dentro